Standard AMSTRAD

AMSTAR

LES JEUX DE LA RENTRÉE

LE HIT DE L'ÉTÉ

GRAND CONCOURS

La revue des jeunes



M2817-1-8,50 FF

MENSUEL - NUMÉRO 1 - Septembre 1986

Loriciels fait



MARACAÏBO

Au cours d'une mission sous-marine, ton partenaire 009 se laisse piéger alors qu'il inspecte une grotte : une grille se referme sur lui, le retenant prisonnier. Un seul moyen pour le sauver, retrouver la clé qui ouvre la grille avant que 009 ne succombe au manque d'oxygène. Mais les puissances ennemies te harcèlent. Mines de fonds, attaques de plongeurs, le danger ne te quitte pas. Sache éviter les requins et les algues empoisonnées, mais n'oublie pas 009... Sa réserve d'oxygène s'épuise rapidement ! Une Aventure Arcade pleine de suspens...

BACTRON

Bactron, c'est le premier soft antibiotique, le héros du corps humain, que tu guideras dans les dédales de ton corps pour éliminer les virus qui te rongent. Bactron combattra pour te sauver. La lutte sera sans merci ! Mais n'oublie jamais que tu joues avec ta vie... Garde courage ! Si Bactron peut te sauver, il peut aussi te perdre, car tu ne pourras plus t'en passer... une drogue en somme !

BILLY LA BANLIEUE

Connais-tu Billy, le rocker pas craignos qui hante la zone en quête d'aventure ! Le monde de Billy, c'est Nini Jolie, une minette "canon" mais très nerveuse. C'est aussi Bob, le "Dieu du Sax", et Punky le baroudeur... un dur ! Mais Billy, ce qu'il préfère, c'est les jeux vidéo (il y claque toutes ses "tunes"). C'est un pote, Billy, mais parfois, y fait pas gaffe, et quand les "Keufs" rôdent, y'a danger... Mais comme dit Billy : "Les Képis, y m'font pas peur". Il a du cran, ce mec, alors le provoque pas, sinon ça saigne... Parole de Billy !


revivre
vos micros...
Une nouvelle génération de softs
à tout fracasser !!!
SAPIENS
"Il y a 1.000 siècles, l'aventure humaine commençait".
Tu es Tauroc, un homme de Néanderthal, et tu parcoures les plaines et collines, combattant l'homme et l'animal, luttant pour survivivre dans un monde hostile et sauvage. Les épreuves feront de toi un guerrier, un chasseur ... ou un homme mort. Souviens-toi, Tauroc, que ta force, c'est aussi ton intelligence... Bonne chasse! Sapiens, c'est plus de 3 millions de lieux différents et un grahisme au réalisme surprenant.
loriciels
LE TEMPLE de Quauhtli
loriciels
SAPIENS
3 millions
THOMSON et AMSTRAD
THOMSON
LE TEMPLE DE QUAUHTLI
Souviens-toi de l'Aigle d'or... Tu viens d'apprendre qu'un aigle identique se trouve dans un vieux temple Amazonien. Tu pars à sa recherche, t'enfonçant dans la moiteur de cette jungle hostile, remontant les rivières au mépris des pirhanas affamés. Tu trouveras peut-être ce temple mystique mais ne crie pas encore victoire. Il te faut maintenant déjouer les pièges qui t'attendent, repousser les indiens dont les flèches au curare te harcèleront sans cesse. Auras-tu la force et le courage d'aller au bout de cette nouvelle aventure ?
loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F
GRATUIT
LORICIELS NEWS
SPECIAL RENTREE
Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.
Nom ....
Prénom .... Age ....
Adresse ....
Ville .... C.P. ....
Votre matériel ....
AMST 09.86
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition
Avez-vous un Minitel ? * OUI NON
* Cochez la case correspondante.

SEPTEMBRE 86 - N°1

SOMMAIRE

AMSTAR
Editions SORACOM
La Haie du Pan
35170 BRUZ
RCS RENNES B 319 816 302
Tél. 99.52.98.11
Télécopieur : 99.57.90.37
Télex : SORMHZ 741 042 F
CCP RENNES 794 17 V
Directeur de publication
Sylvio Faurez
Rédacteurs en chef
Marcel Le Jeune
Denis Bonomo
Photocomposition
FIDELTEX
Impression
Presses de Bretagne
Photogravure
Bretagne Photogravure
Maquette - Illustrations
FBG Publicité
F. Guerbeau
P. Leconte
Réassort - Vente au numéro
Gérard Pellan
Distribution NMPP
Dépôt légal à parution
Copyright 1986

Publicité
IZARD Créations
66, rue Saint-Hélier, 35000 RENNES
Tél. 99.31.64.73

AMSTAR est un mensuel édité par la Sarl SORACOM (Groupe Faurez Mellet), expirant le 22 septembre 2079, au capital de 50000 F.
S. Faurez en est le gérant, représentant légal.
L'actionnaire majoritaire est Florence Mellet.
Code APE : 5120

Il n'y a pas de possibilité d'abonnement pour cette revue.

EDITORIAL

Voilà encore un nouveau journal sur AMSTRAD. Encore un !
Oui, mais il est destiné aux jeunes (mais, n'est-on pas toujours jeune ?). Des logiciels, des jeux, des petits concours.
AMSTAR est là pour vous permettre de vous amuser, de vous détendre.
La rédaction espère que vous prendrez autant de plaisir à lire AMSTAR , à jouer avec ce que nous vous présentons, que nous qui l'avons réalisé !

LA REDACTION

LOGICIELS EPYX

La gamme des logiciels **EPYX** avec des notices traduites en français, ça vous tente ? **D3M**, société implantée à Neuilly sur Seine, diffusera ses logiciels, accompagnés d'une carte de garantie.
Le premier titre sorti est le célèbre "WINTER GAMES". On attend, pour octobre/novembre, SUPER CYCLE, WORLD GAMES, etc.
D3M, c'est aussi du logiciel maison, tel "ONE", jeu d'arcade de conception originale.

SALUT LES CLUBS !

Clubs de lycées, clubs de MJC, clubs de quartiers ou associations, faites-vous connaître ! Indiquez-nous vos heures de réunion et activités. Il y a peut-être, dans votre entourage, des isolés qui ne vous connaissent pas.
Un club n'est pas forcément un monstre aux centaines d'adhérents... Nous connaissons bon nombre de clubs de copains regroupant moins de 10 personnes. L'un d'eux, tout près de nous en Ille et Vilaine, à Bruz, édite même, avec les moyens du bord, un petit journal d'une dizaine de pages. Son nom ? AMSCLUB. Oui..., ce n'est pas original, mais ses membres n'ont qu'une douzaine d'années en moyenne ! Sympa, non ?

BOOMERANG

Vous connaissez Boomerang ? Je n'ai pas dit boomerang mais Boomerang ! La différence entre les deux réside dans le fait que l'un est un objet que l'on lance et qui vous revient dans la main, tandis que l'autre est un centre d'échange de logiciels. L'analogie entre les deux est simple : vous envoyez deux logiciels au centre et il vous en revient deux de votre choix. Cet avantage ne s'adresse pour l'instant qu'aux amateurs de jeux. Mais si la cotisation est modique, il ne peut y avoir d'échange qu'entre originaux. Le catalogue est fourni et des nouveautés l'enrichissent régulièrement. Les délais pour l'échange sont eux aussi une référence. Pour plus de renseignements adressez-vous à Boomerang - B.P. 585 - 74014 ANNECY CEDEX.

VOTRE COTE D'AMOUR

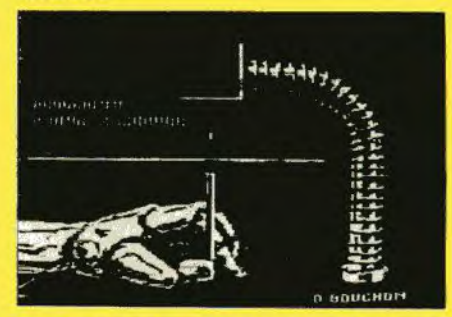
Des bancs d'essai, vous en lirez dans toutes les revues. Ils reflètent l'opinion que les testeurs ont d'un jeu, mais quelle est là vôtre ? Attribuez de une à cinq étoiles à vos jeux favoris (maximum 10 titres) et envoyez cette liste à la rédaction d'AMSTAR. Chaque mois, nous publierons la cote réelle des lecteurs, basée sur les titres des jeux classés au hit des ventes. Plus vous serez nombreux à participer, et plus ce classement prendra de la valeur...

LE COIN BIDOUILLE

Cette rubrique est réservée aux bidouilleurs de tous bords. Comment améliorer un score ? sauvegarder une partie en cours, etc. ? Autant de trucs et astuces que vous êtes les seuls à pouvoir découvrir. Nous attendons vos envois avec impatience ! Les meilleurs seront naturellement récompensés.

DESSINEZ AVEC GRAPHISCOP

Les logiciels d'aide au dessin ne sont pas toujours faciles à utiliser. Dans certains cas, il est bon de pouvoir reproduire facilement un dessin d'un papier sur l'écran. GRAPHISCOP est une tablette graphique de conception originale, qui fonctionne un peu comme un joystick à l'envers.
Un crayon, solidaire d'une potence, commande deux potentiomètres dont les positions donnent les valeurs en X et Y de la pointe. Une interface assure la liaison avec l'ordinateur. Un logiciel permet l'exploitation de la tablette.



Nous avions eu l'occasion de tester l'ancienne version de GRAPHISCOP et n'avions pas été convaincus par la précision du positionnement. Ce défaut aurait, d'après les concepteurs, disparu sur la nouvelle version de ce matériel. Nous attendons d'en avoir un en prêt pour en faire un banc d'essai complet. Le nouveau prix a été fixé à 990 F.
GRAPHISCOP, distribuée par MMC, tél. 16.1.42.56.12.82.

EXPOSITION IJ 86

IJ 86, c'est quoi ? C'est la première exposition "Informatique et Jeunesse" qui ouvrira ses portes du 22 au 26 octobre 1986 au nouveau Parc de la Villette. Cette manifestation sera patronnée par le Ministère de l'Education Nationale et le Ministère chargé des Postes, Télécommunications et Télédiffusion.
Les jeunes, fortement sensibilisés par l'informatique et les techniques nouvelles, représentent un marché potentiel immense pour les éditeurs, développeurs et distributeurs.
De 10 à 26 ans, les jeunes sont des partenaires privilégiés pour les constructeurs. Ils représentent une population de plus de 16 millions d'individus...
A cette occasion, un concours "Informatique-Jeunes" sera ouvert avec trois tranches d'âges : 10-14 ans, 15-20 ans, 21-26 ans.
Ce concours est organisé pour inciter les jeunes à développer un projet original touchant aux domaines des nouvelles technologies.
Tous les projets sont admis à concourir par des candidats seuls ou en équipe, exprimés sur tous les supports accessibles depuis le simple papier jusqu'au logiciel ou produit le plus sophistiqué. La présentation importe peu, seul compte l'idée, le concept, la nouveauté technique.
4 grands thèmes répondant aux aspirations essentielles de la jeunesse ont été retenus :
- Informatique et Musique,
- Informatique, Cinéma et Techniques de la Communication,
- Informatique et Loisirs,
- Informatique et Travail.

Les lauréats sélectionnés par le Grand Jury seront proclamés lors de la première exposition Informatique-Jeunes du 22 au 26 octobre 1986 au Parc de la Villette.
Les plus belles récompenses seront : voyages, stages, voitures, magnétoscopes, matériels micro-informatique, etc.
Ça vaut la peine de participer, non ?

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



SERGE ET LUDOVIC HAUDUC
JACQUES HEMONIC
Musique : Ulrich

Disponible
Disquette seulement

Quelque part sur une planète du troisième système, un renversement politique bouleverse la vie des habitants. Un ermite et une sorcière vous appellent au secours, l'aventure commence. Un jeu passionnant au cours duquel vous pourrez engager un véritable dialogue avec l'ordinateur : il accepte toutes vos phrases et donne une réponse adéquate à vos demandes les plus farfelues. De superbes écrans graphiques, des rencontres pleines d'imprévus, de l'humour et une simplicité de commande remarquable vous entraîneront pour de longues heures vers un univers fabuleux.



PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine Vagnon
Musique : Ulrich

Disponible courant juillet

De retour d'un très long voyage, vous avez été forcé de poser votre fusée sur IO : panne de carburant. L'ordinateur de bord a détecté des sources d'énergie. Pour les atteindre, et éventuellement en récupérer une partie, vous disposez de trois robots : un robot porteur, un robot dépanneur, et, permettant la liaison entre eux et vous, qui contrôlez les opérations depuis la fusée, un robot radio. La remarquable qualité des graphismes contribue pleinement à l'ambiance créée par le scénario original de ce jeu d'arcade et de stratégie.







ALAN STEEL
(PSS)

Disponible courant juillet

1942. Tobrouk en Lybie. Les forces britanniques et les forces de l'axe s'affrontent pour la possession de ce port vital dans la guerre en Méditerranée. Du quartier général, ou aux commandes d'un tank, vous allez revivre ce formidable affrontement. Après Bataille pour Midway et La bataille d'Angleterre, voici une nouvelle occasion pour vous d'exercer vos qualités de stratège et, qui sait, de faire mieux que ROMMEL !





LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT
Cassette ou Disquette



ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F

CONCOURS

BILLY LA BANLIEUE

AMSTAR



Connaissez-vous Billy la Banlieue ? Il est sympa le mec... On a tout de suite envie de l'aider. Son pied, c'est les jeux vidéo, mais il a parfois du mal à traverser sa banlieue. Pour vous j'ai rencontré Rocky, un ami de Billy la Banlieue :

Billy c'est mon pote....

C'est un gars pas craignos et super sympa. Tous les soirs, il tourne dans sa banlieue au risque d'y rencontrer Nini Jolie, Bob la musique, Puncky et tant d'autres.

• Son truc à lui, c'est les jeux vidéo Dès qu'il en trouve, il s'éclate comme un malade sur des jeux complètements différents les uns des autres... c'est super... •

Mais souvient toi mec ; Billy, c'est mon pote... et si tu l'aimes pas, fais gaffe, ça va éclabousser !!!

Rocky


QUESTIONS

1) Quels sont parmi ces personnages, les cinq protagonistes de "BILLY LA BANLIEUE" ?

Le Zombi, la femme, le peintre, l'écologiste, le musicien, le sorcier vaudou, le krishna, le policier, le fantôme, le punk et le chien.

2) Associez à chacun de ces 5 personnages l'objet qui lui correspond.

3) Plusieurs obstacles se dressent sur la route de BILLY. L'un d'entre eux se différencie nettement des autres. Lequel est-ce ?

4) Quels sont les différents jeux vidéo que BILLY va rencontrer au cours de sa virée nocturne ?

5) Quels sont les célèbres monuments parisiens que vous reconnaissez ?

Question Subsidiaire :

Combien de réponses aurons-nous reçu à la date de cloture du concours ?

Envoyez vos participations à Amstar, *La Haie de Pan 35170 BRUZ avant le 6 Octobre. Les résultats seront publiés dans le numéro de Novembre.*

les lots LORICIELS/ AMSTAR

Premier lot : Une voile tempête "LORICIELS" pour planche à voile, plus 3 nouveautés : BACTRON/ MARACAÏBO/SAPIENS plus 5 logiciels de jeu offerts par Amstar.

2ᵉ et 3ᵉ lots : BACTRON/MARACAÏBO/RALLY II et son poster plus 4 livres d'aventure plus 1 Bd.

du 4ᵉ au 9ᵉ lot : 3D FIGHT/ RALLY II et son poster plus 1 livre d'aventure d'une valeur de 139 F.

du 10ᵉ au 20ᵉ lot : Un coffret cadeau comportant 3 programmes TORANN/DIANNE/3D SUB plus 1 Bd

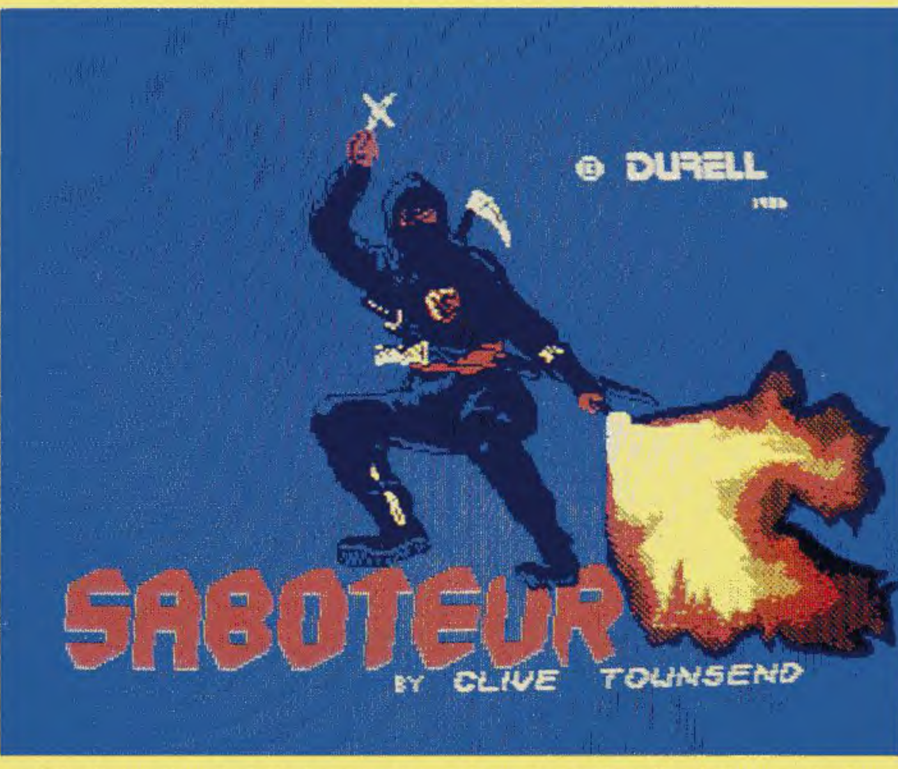
Et pour tous les gagnants : LORICIELS NEWS

Tous les lots sont offerts en version cassette.

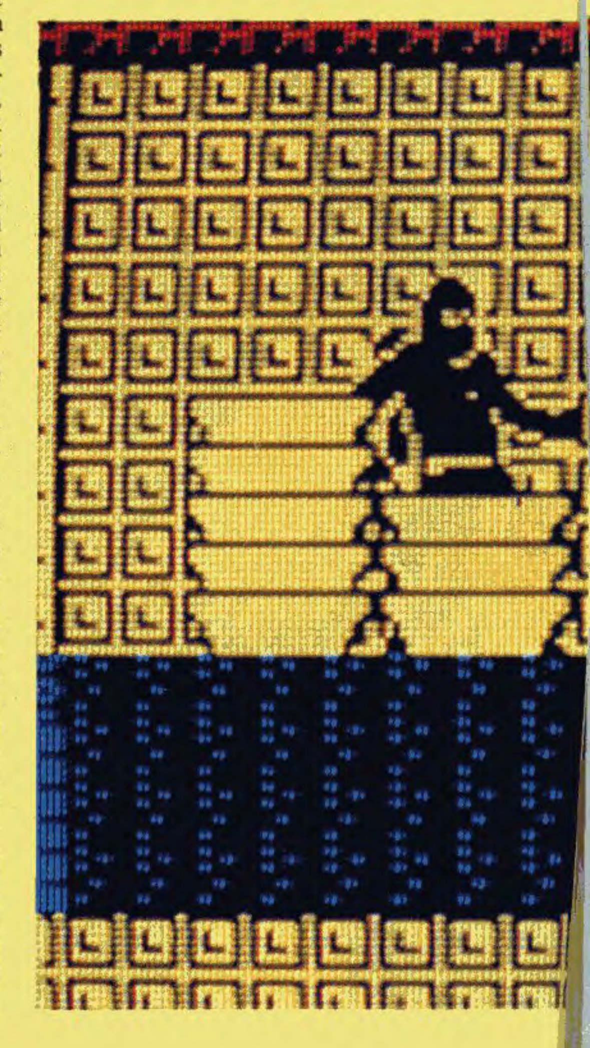


SABOTEUR

Durel
Arcade/Aventure

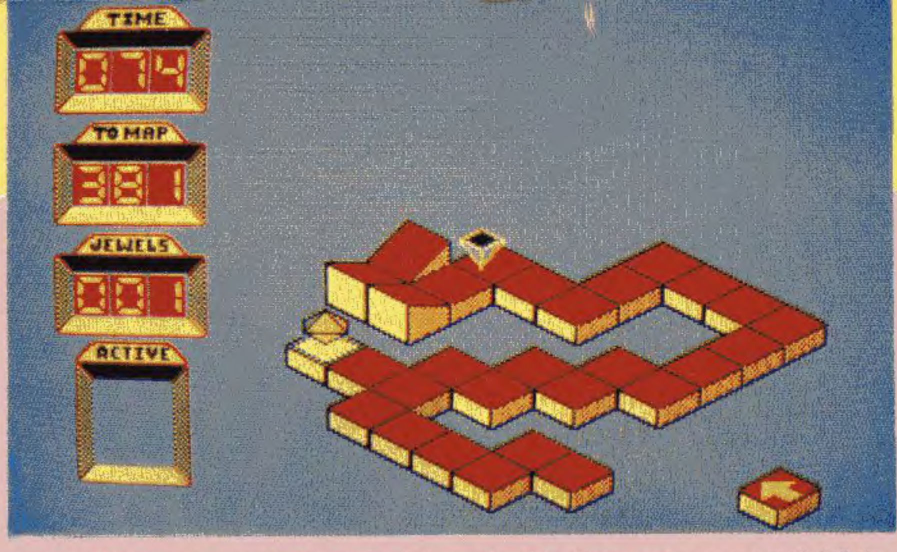


Je suis le descendant d'une lignée de NINJA, vous savez, ces assassins japonais qui sont un peu les ancêtres des mercenaires. Ils se sont rendus célèbres grâce à leur tenue noire et leurs Shurikens (étoiles métalliques aux pointes acérées). Leur redoutable efficacité est devenue légendaire. Il est donc normal que l'on fasse appel à mes services pour voler un disque contenant le nom des principaux rebelles. Seulement, il est caché dans un entrepôt aux apparences anodines, mais qui est en fait un immeuble à haute sécurité.
La nuit est noire, et je m'approche de la côte dans mon dinghy jaune (Gasp !). Avant d'atteindre la côte, je me sépare du canot et nage quelques mètres. Doucement, je grimpe le long du ponton, me sèche un peu et repars. Une silhouette basse et sombre arrive déjà sur moi, m.... un chien. Avant qu'il n'aboie, j'empoigne mon Shurikens et vise. Le chien s'écroule sans un bruit, une marre de sang à ses pieds, et en plus cela ne rapporte aucune prime ! Deux passages se présentent à moi, un descendant, l'autre semblant pénétrer directement dans l'entrepôt. Après mûre réflexion, constatant mon désarmement, je décide de descendre dans la trappe. Quelques mètres, et je découvre un tas de briques restant de la construction du bunker. J'en prends une en pensant que cela peut toujours servir. Me ravisant, je décide de remonter. Après tout, ma réaction était prévisible. Ils doivent m'attendre au bout de ce couloir. Arrivé dans le hall, j'aperçois une sorte de caméra au plafond, mais, en un éclair, je réalise que c'est plus q'une simple caméra ; c'est également une arme anti-personnel. A peine ai-je compris le danger que représentait pour moi un tel équipement que déjà une boule de feu jaillit dans ma direction. Par pur réflex, je grimpe sur l'échelle et évite le dangereux projectile. Puisque je suis sur une échelle, autant y grimper. La salle du dessus est vide, mais l'échelle monte toujours. Je décide donc de continuer. Je découvre alors une nouvelle pièce, plus grande que celle du dessous et pleine de barriques. Je les inspecte mais elles sont vides ; une seule solution possible : aller vers la droite. Surprise, un fossé se présente devant moi. De l'autre côté, il y a des caisses. Peut-être que dans l'une d'elles se cache cette fameuse dynamite tant promise par mes commanditaires, et qui, selon eux, se trouverait déjà sur place. Je saute l'obstacle. Cruelle déception : en fait de TNT, je ne trouve qu'une grenade. Je laisse ma brique et repars avec la grenade. Une échelle traverse la pièce : ma folie des grandeurs me pousse à monter. Arrivé en haut, j'entraperçois, entre les caisses, un de ces sales cabots, bête et méchant. Quel gâchis ! Pour m'en débarasser, j'ai dû me séparer de ma grenade. Heureusement, j'ai gardé la goupille comme souvenir. Un nouveau couloir s'ouvre à moi où il n'y a que des caisses et des barriques, une nouvelle fosse et une grue au plafond. Bref ! Pas grand chose. La salle suivante est, elle aussi, pleine de tonnaux, mais il y a également un gardien qui m'a vu et qui s'apprête à tirer. Ouf ! Rien de mortel mais juste des balles en plastique pour m'affaiblir et pouvoir ainsi me capturer. Dommage pour lui, mon coup est déjà parti et le craquement aigu de sa colonne vertébrale me fait comprendre qu'il est mort. Je grimpe à l'échelle, située au bout de la pièce, et pénètre dans une nouvelle salle. Tout en décidant de poursuivre mon ivestigation vers la droite, je constate avec stupeur qu'il y a encore une caméra au plafond. Ce coup-ci, rien à faire, le projectile brûlant m'atteint. Mon énergie baisse d'un trait. Je me refugie dans la première salle venue : manque de chance, elle est gardée. J'encaisse les coups sans pouvoir y répondre. Trop faible, je ne réalise pas le danger de ma situation. Dans un dernier souffle, je pense que, malgré tout, ce jeu est excellent. J'aurai pu trouver tant de choses : un hélicoptère pour m'enfuir, une bombe pour tout faire sauter, deux métros pour traverser les souterrains, des ordinateurs comme celui du hall que je n'avais pas su activer ! Il y avait aussi des centres d'ordinateurs, des égouts... Bref, plein de choses qu'il me restait à découvrir, sans oublier le gain d'un magistral magot en récompense de mes sévices (et aussi services !). Je n'ai pas trouvé le disque, j'ai échoué et déjà je revois défiler devant mes yeux cette animation merveilleuse et ce graphisme digne des meilleurs. Ma dernière pensée fût sans doute pour l'auteur auquel il fallait adresser de vives félicitations. Je vois un gardien se pencher sur moi et dire que de toute façon je n'aurai jamais réussi dans le temps qui m'était imparti. J'aurai tant voulu le démentir. Mon cœur cessa de me battre dans l'ambulance qui m'emmenait à l'hôpital le plus proche tandis que l'écran marquait inlassablement : "SABOTEUR DEAD, MISSION FAILURE".

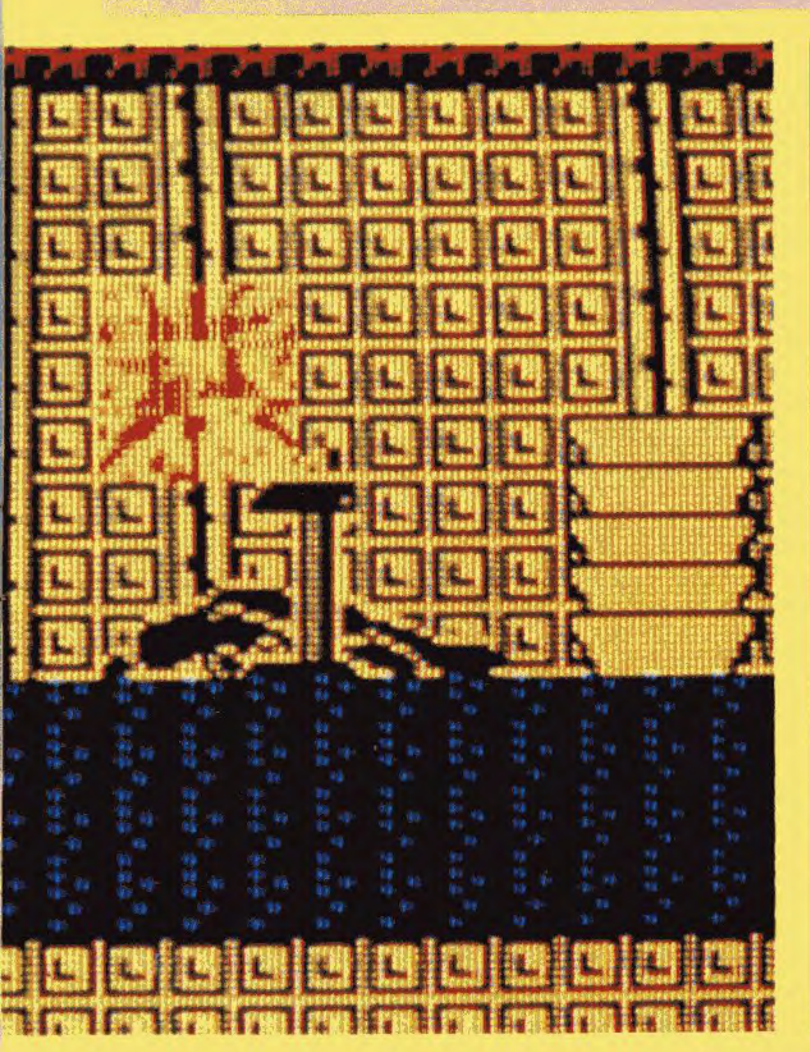


Spindizzy

Electric Dreams
Arcade



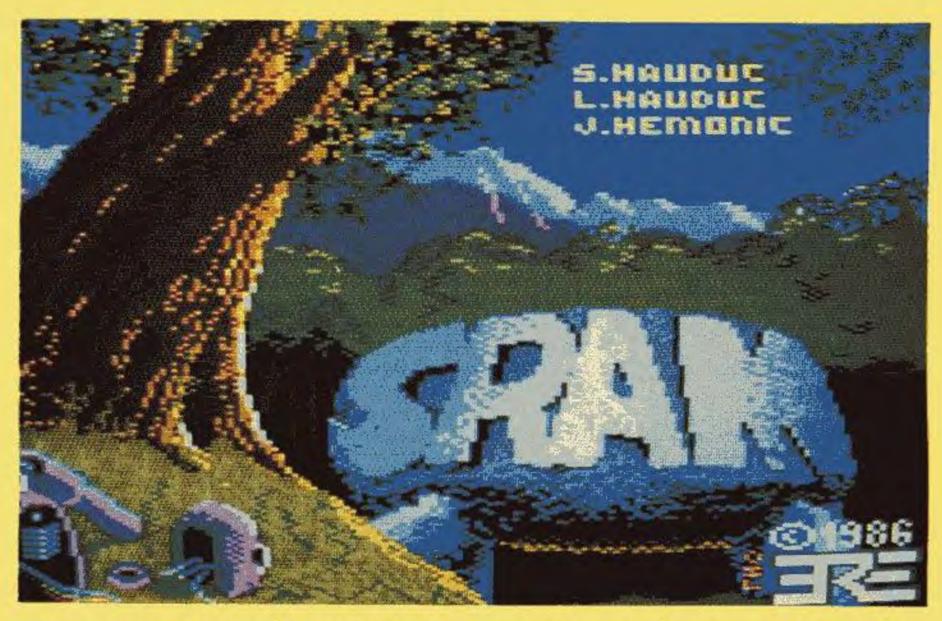
Une nouvelle dimension vient d'être découverte. Elle contient un monde artificiel relativement bizarre et... suspendu dans l'espace. Manque de chance pour vous, il faut en dresser une carte et, qui plus est, du fait de votre emploi d'adjoint stagiaire du cartographe des mondes inconnus, vous êtes désigné pour le faire ! Je vous plains, car c'est loin d'être de tout repos, même si pour cette périlleuse aventure, on vous alloue un Engin Cartographique de Reconnaissance de l'Environnement Géographique surnommé GERALD qui peut, grâce à la touche "I" de votre AMSTRAD, être soit une Icône, soit une Toupie, ou encore une Boule. L'utilisation du véhicule n'est, hélas, pas gratuite, et le temps qui vous est imparti pour tracer la carte en est donc limité d'autant. Un détail, direz-vous. Certes, mais notre société, dont le travail est largement payé par le gouvernement, ne vous fera aucun cadeau. Tout, cependant, n'est pas à votre désavantage. GERALD est un appareil très complet, qui possède un ordinateur de bord très évolué, permettant à tout moment une présentation claire de votre état. Il affiche en permanence, sur le côté droit de votre écran, le temps qui reste à jouer, les zones non encore explorées et le nombre de joyaux recueillis. Des joyaux, pourquoi faire ? Mais tout simplement pour financer la suite de votre expédition. Ils jalonnent votre parcours et parfois semblent hors de portée. Cherchez, et vous trouverez sûrement comment les attraper, grâce à votre adresse et à votre sang froid légendaire. Cependant, méfiez-vous, car les vaisseaux perdus vous coûtent du temps, et le temps, c'est de l'argent. Des conseils s'imposent alors : au début, partez vers l'est pour vous familiariser avec le jeu car cette zone est plus facile et vous fera prendre un excellent contact avec les commandes de déplacements. A ce propos, il vaut mieux utiliser le clavier ; il est plus précis que le serait un joystick et, au début, cela aide fortement, croyez-moi ! Spindizzy est une adaptation du jeu d'arcade Marble Madness, une superbe adaptation. Ceux qui avaient été légèrement déçus par GYROSCOPE vont pouvoir se rattraper sur des graphismes et une difficulté digne de leur enthousiasme. Le jeu est très complet et possède notamment une carte, une possibilité d'inverser les couleurs, une pause, un mode pour débutants, des ascenseurs, de la glace, des tremplins, la possibilité de changer l'angle de vue. Tout ceci baigne évidemment dans un univers fabuleux, semé d'embûches, de pentes, de crevasses, d'ennemis à l'affût, de toboggans à vous couper le souffle. Bref, un "must" à posséder impérativement. Rarement un logiciel a fait autant l'unanimité que le fait, à l'heure actuelle, Spindizzy, preuve que c'est déjà un classique.



SRAM

Ere info
Aventure

SRAM est une obscure planète du troisième système, qui, inlassablement, poursuit sa course mystérieuse et silencieuse. En surface, tout est calme, on dirait un peu un printemps légèrement gris de chez nous. Le blé a fait place au quartz, les marguerites sont devenues de l'uranium, mais le parfum de pollen est là. Cependant, le calme de la campagne ne peut faire oublier le malheur de habitants de SRAM. En effet, leur roi, Egres IV, les princes Civodul et Salocin, bref, toute la famille royale, sont enfermés sous le temps des deux lunes. Les conditions de détention feraient blanchir d'horreur les responsables d'Amnestie International qui pourtant en ont vu d'autres. Depuis que Cinomeh, le grand prêtre, a pris le pouvoir, ce n'est que terreur, corruption, compromission et répression. Les opposants au régime sont trop isolés et faibles pour résister ; même la clandestinité ne leur assure plus la tranquilité. Cependant, la résistance ne s'est pas tue pour autant. L'Ermite, un descendant d'une branche parallèle de la famille royale, a uni ses efforts avec la sorcière Eduale pour rechercher un libérateur. Mais hélas, les milliers de candidats passés au crible n'étaient pas du tout à la hauteur. L'espoir avait de nouveau changé de camp lorsque le chaudron magique révéla la présence d'un être d'exception, capable d'affronter et de vaincre le despote. Une question bête vous effleure, qui est ce demi-dieu ? C'est vous ! (ils ont de l'humour, les auteurs).
Malgré vous, vos atomes sont transférés sur SRAM, un peu (pour les cinéphiles) comme dans Terminator. L'opération fut



longue et éprouvante. Un mois de dur labeur pour votre dématérialisation, votre transport et votre rematérialisation. L'aventure commence alors vraiment, que faut-il faire ? A qui se fier ? Autant de réponses, que seule l'expérience vous apportera.
Que puis-je dire sur un tel jeu ? Exceptionnel, formidable, gigantesque, autant d'adjectifs qui résument mal ma pensée, tellement il m'a fait forte impression. Les graphismes sont superbes, mais là, les jeux d'aventure sur AMSTRAD nous y avaient habitués. Alors, le plus se situe au niveau de l'analyseur de syntaxe : il est exceptionnel et comprend toutes vos phrases. Il se peut, malgré tout, qu'un mot lui échappe, alors il le vous dira tout simplement, comme dans The Hobbit, en indiquant si c'est un verbe, un nom ou un adjectif. Le nec-plus-ultra des interpréteurs est servi par un organigramme qui semble avoir prévu tous les parcours envisageables. Je me demande si un jour on fera mieux ! Pourtant, je suis persuadé que oui, même si j'ai du mal à imaginer ce que pourrait être une production supérieure à SRAM. Au fait, le jeu parle trois langues, mais il faut cependant sélectionner celle désiré au début. Génial, j'y retourne !

GRAND PRIX 500 CC



Microïds
Arcade/Simulation

Amis motards, fureux de voir que l'information vous délaissait, laissant la primauté aux quatre roues, vous pouviez vous demander si un jour on penserait à vous. Un mal est réparé, et de quelle manière...
Vous pourrez, grâce au jeu, participer au championnat du monde, effectuer une course (9 tours) ou vous entraîner (2 tours) en 500 cc, la catégorie reine. Oui, mais depuis le temps qu'ils l'attendaient, ce jeu, les motards ont eu le temps de se marier. No problems, les gars, on pense à vous. Madame prendra la moto bleue, tandis que vous prendrez la rouge. Car on peut jouer à deux joueurs. L'écran est divisé en deux, la moto bleue est à gauche, la rouge est à droite. Chaque joueur peut voir le tracé du circuit au centre de l'écran. Le temps au tour est affiché par les deux motos en haut de leurs écrans respectifs. Le tableau de bord de chaque machine indique la vitesse, le compte-tours et la vitesse enclenchée. En haut de l'écran se trouve le nombre de tours effectués par chaque machine, tandis que les deux écrans sont séparés en deux par le classement des six machines engagées dans la course.
L'option deux joueurs est de loin la plus plaisante ; la possibilité de voir de deux manières différentes la course rend le jeu attractif. Je n'aurai qu'un reproche à faire : les débutants sont toujours derrière, et lorsqu'il y a deux débutants, impossible de savoir où sont les autres 500 sur le circuit, ni sa place exacte. Mais, rassurez-vous, le graphisme et l'animation sont à la hauteur de leurs ambitions. Le joystick répond mieux que le clavier, mais la maîtrise de la moto demandera un bon entraînement. Un très bon jeu, et en plus il est français : cocoricoooo !

ATTENTAT

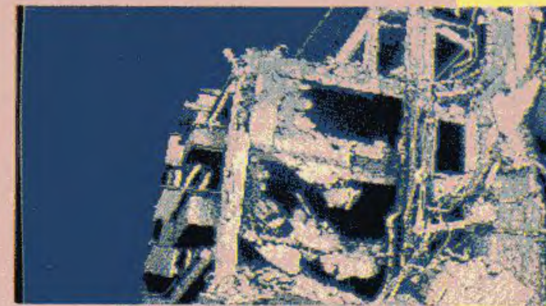
Rainbow Production
Aventure

Tout est paisible dans votre chambre : les tensions internationales sont, selon vos dires, le dernier de vos soucis. Il est 15h30 quand le téléphone sonne. Une voix hésitante vous sort de votre sieste : la nuit a été agitée. Rien de tel qu'une alerte à la bombe pour vous sortir de votre somnolence ! C'est l'Ambassade qui est, cette fois, la cible des groupes terroristes. Il vous reste 30 minutes pour remplir votre devoir de garde du corps de l'ambassadeur. Une fois l'évacuation effectuée, vous pénétrez seul dans l'immeuble désert. Il faut trouver, puis désamorcer la bombe !

Le jeu se déroule en temps réel. Il est servi par des graphismes d'une qualité rare et d'une finition parfaite. Même ceux de Gremlins vous sembleront n'être que de vulgaires schémas en comparaison au réalisme d'Attentat. Tout y est, des WC au bureau, de l'ombre au reflet dans le miroir Mais ce jeu ne se contente pas d'un bon graphisme : la difficulté de l'intrigue n'est pas mal non plus. Même les champions des



jeux d'aventure y passeront du temps. Si l'analyseur de syntaxe n'est pas des plus performants (on ne peut pas lui parler «petit nègre»), il est cependant extrêmement complet. Il comprendra également vos insultes et saura y répondre graphiquement avec humour. Mais il pourra également, si besoin est, vous aider à sa manière, ou encore vous faire la conversation en vous parlant de la pluie et du beau temps ! Je ne vais pas être méchant, je vais vous donner un indice :
Mon premier est un moyen de transport.
Mon second est un gros poisson.
Mon tout est la cachette de la bombe.



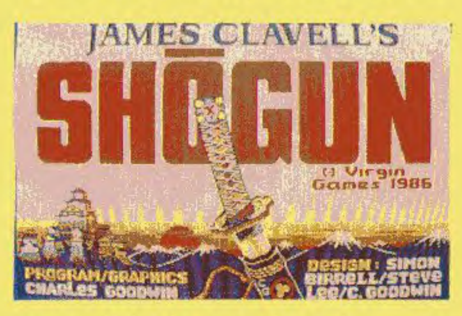
Vous n'avez toujours pas trouvé ? Et bien tant mieux, parce que moi, je l'ai trouvée tout seul, la bombe !

SHOGUN

Virgin Games
Arcade/Jeu de rôle



En avril 1600, un naufragé anglais du nom de John Blackthorne se retrouva rejeté sur les côtes japonaises. Son navire s'était disloqué sous les coups d'une violente tempête. Il allait découvrir un Japon déchiré



par six siècles de guerre. Les puissants seigneurs de guerre, appelés aussi les Dainyo, administraient le système féodal et se défendaient contre les bandits et les insurrections. Seulement, tous ces seigneurs rivalisaient pour le pouvoir, le même pouvoir : celui de devenir le Shogun, le chef des chefs, le lien direct entre l'empereur et les Dainyo. Cependant, le naufragé découvrit aussi que, à bien des égards, le Japon était en avance sur l'Europe (déjà). Ainsi, l'esthétique, l'honneur et la religion étaient les trois raisons de vivre d'un Japonais.

Après avoir tapé RUN"DISC" et non pas RUN"SHOGUN", comme l'indique la notice, vous voilà transporté dans le Japon médiéval. Le but du jeu est d'atteindre le rang de Shogun. Vous pouvez choisir votre personnage, être un noble, un Samouraï, un paysan ou une paysanne, une dame de cour ou encore le naufragé. Chaque personnage possède une personnalité différente et ils ont des aptitude qui leur sont propres. Les hautes classes sociales ont plus de facilités à atteindre le rang si convoité de Shogun. Il faut cependant, pour être reconnu à ce titre, avoir au minimum vingt partisans. Pour les convaincre, il y a différentes manières : l'argent, la force ou encore l'amitié...

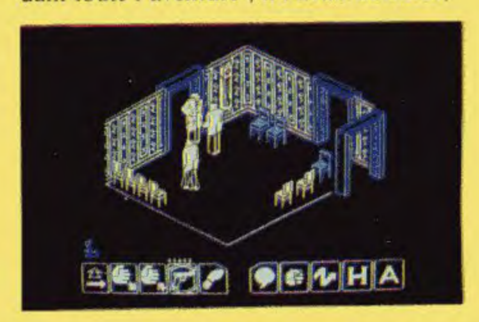
Ce jeu, dont l'animation ressemble fort à celle de SORCERY, est bien conçu. La notice en français est complète et soignée. Le graphisme est, lui aussi, charmant... mais sans plus. Les ressources du jeu semblent inépuisables et, pour une fois, la diplomatie a autant d'importance que la force... Quel bonheur de corrompre ! Quelques regrets cependant : à chaque fois que j'arrivais à mettre un peu d'argent de côté, des taxes me tombaient sur le dos. Plus grave sans doute est la mise en français du jeu. Lorsqu'un personnage se rend, pour accepter sa rédition, il faut appuyer sur Y(es) au lieu de O(ui). Des détails, certes, cela ne nuit pas trop à la qualité du logiciel qui reste très bonne.

MOVIE

Imagine
Arcade/Aventure



Il faisait noir dans le Ugy's bar. Un verre de whisky frelaté à la main, accoudé au comptoir, Jack nous racontait ses derniers exploits. Dieu, cela a l'air d'être dur, la vie, là-bas, à New-York ! Encore une sale histoire. Heureusement, c'est un dur, Jack ! Il avait réussi, le bougre, à s'infiltrer dans le QG du célèbre Bugs Malloy, la doublure du tristement célèbre Eddy BOURQUIN, le boucher de Chicago. En plus, il a volé une bande magnétique et a pris le temps de l'écouter tranquillement dans son vieux bureau aux vitres jaunies. Connaissant bien Jack, je me doutais qu'il y avait encore une histoire de gonzesse ; une nommée Tanya, un joli minois sans lequel il n'aurait sûrement pas réussi ! Seulement, sa jumelle, Vanya, n'avait pas arrêté de taquiner ce pauvre diable de Jack. Elles se ressemblent comme deux Ford modèle «T», les frangines, et en plus, Vanya est compromise avec Malloy. Toute une histoire ! Mais Jack est malin, il sait s'adapter aux modes : la corruption, l'alcool, bref, tout ce qui est réprimable. Par ses méthodes peu communes, Jack a su s'attirer des sympathies dans ce milieu hostile ; il n'avait pas la langue dans sa poche et savait trouver les mots qui touchent, du genre : "Do you want money ?". De plus, il avait le bol d'un cocu.... Il n'a jamais rien, mais il sait tout trouver. Tireur d'élite, bagarreur et costaud, c'était vraiment le nec-plus-ultra des détectives.
Pour arriver à un tel résultat, Jack était servi par un superbe graphisme, une gestion du personnage par icône plutôt surprenante et originale, tout en restant pratique et ludique. Il pouvait éviter les objets automatiquement ou les déplacer. Il avait l'air de s'être amusé comme un fou : l'espèce de blondasse lui avait filé le train pendant toute l'aventure ; il l'avait dorlotée,



la poupée, et depuis, ils sont inséparables, les tourtereaux. Bah ! Heureusement qu'il y a Jack pour nous raconter ses aventures, parce qu'ici, c'est plutôt calme à Las Végas !

ONE

D 3 M
Arcade

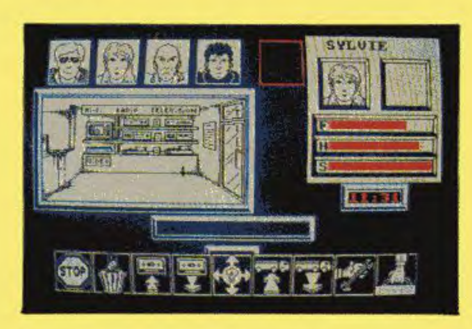
Dans une époque où les droits de l'enfant sont de plus en plus défendus, un père satanique ose encore martyriser sa progéniture. Il faut dire qu'il répond, l'effronté. D'ailleurs, son jeu préféré est de poser des pièges, volontaires ou non, aussi diaboliques qu'insolites. Il les cherche, les baffes : la peau de banane, le rateau, la tarte à la crème, autant d'objets aux apparences anodines qui, entre les mains d'un enfant, deviennent des outils meurtriers. Plus le piège est génial, plus la joie est grande de voir la victime souffrir. D'ailleurs, le père ne lui en tiendra pas rigueur : une petite bastonnade sera la réponse de tant d'ardeur. Ne croyez pas que son visage soit l'expression d'un certain désespoir ; je dirais plutôt qu'il n'a pas le sens de l'humour !
Tous les vilains coups que vous rêviez de faire à vos parents mais dont la peur de représailles faisait toujours avorter l'exécution, sont permis. A présent, finies les frustrations ; vous allez pouvoir donner libre cours à votre imagination. Du rateau placé sur deux tabourets et laissé derrière la porte, aux seaux pleins d'eau, en équilibre sur une porte entre-ouverte, en passant par la peau de banane dissimulée derrière un ballon de foot. Le nec-plus-ultra des blagues douteuses, associé à un beau graphisme et à une finition parfaite. La tête de votre personnage se trouve en haut

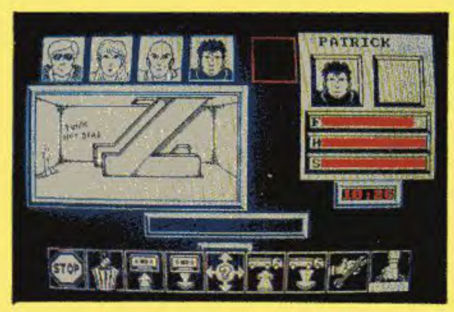


de l'écran, à chaque bastonnade son expression change : souriant, fâché, puis amoché, devenant finalement méconnaissable. Au bout de la quatrième ou cinquième bastonnade, le jeu s'arrête et passe en démonstration. Les auteurs ont préféré arrêter le supplice du garnement. Ce jeu est loin d'être facile, car les objets sont éparpillés au départ du jeu. Vous pouvez en stocker dix dans vos poches, numérotés de zéro à neuf. Pour sortir un objet emmagasiné, il suffit d'appuyer sur la touche correspondant au numéro de la poche. Vous n'avez rien compris ? Bien fait ! Ce jeu, original, est passionnant, tant le nombre des pièges est varié et insolite. Au fait, n'espérez pas échapper à la fureur parentale en grimpant sur un tabouret : votre père prendra alors l'objet en question pour vous taper dessus... !

ZOMBI

Ubi Soft
Aventure







La Terre n'est plus que désolation, suite au retour à la vie de cadavres. Ces morts-vivants se nourrissent de la chair de leurs victimes. Les personnes qui les ont approchés ne sont jamais revenues pour expliquer leur expérience. Surgissant de partout et de nulle part, ces êtres sont sans pitié, et leur nombre s'accroît de jour en jour. Quelques irréductibles, bien vivants, ceux là, ont réussi à dérober l'hélicoptère de l'hôpital. Partis à cinq, sans aucun prompt renfort, ils ne se retrouvent plus qu'à quatre au décollage. En manque d'essence, ils durent se poser en catastrophe sur un supermarché infesté de Zombis. Manque de chance, les rares armes qu'ils possédaient ont été perdues dans les combats engagés pour atteindre l'hélico. Une autre équipe, appelée les Hells Angels, qui souffre de la faim, mais qui a de l'essence, cherche, elle aussi, à s'en sortir.



C'est à ce moment que la bataille contre le temps et les morts-vivants commence pour vous. Vous devez gérer les quatre personnages, de manière à ce qu'ils survivent, tout en désinfectant le supermarché de ces indésirables occupants et en fermant les portes de celui-ci afin que d'autres ne prennent pas leur place. N'oubliez pas qu'il faut trouver de l'essence pour repartir au plus vite de ce lieu malsain. La gestion des quatre malheureux héros s'effectue par icônes. C'est très original, même si cela devient pratique courante dans nombre de réalisations récentes, que ce soit sur AMSTRAD ou sur d'autres machines. Grâce à cet ingénieux système, l'exécution de gestes anodins ne pose plus de problème majeur. C'est un plaisir de les faire...
La graphisme est, là encore, exceptionnel. Les éditeurs ont compris qu'un bon jeu d'aventure sur AMSTRAD ne pouvait être populaire qu'en ayant une facilité d'utilisation exemplaire et des graphismes superbes. L'écran est divisé en nombreuses parties. Une fenêtre principale montre les lieux où évolue le personnage choisi, tandis qu'une «photo» individuelle des quatre héros montre leur état actuel : vivant, diminué physiquement ou encore mort, voire même Zombi ! Une troisième partie est réservée au personnage qui évolue, montrant son état de santé, sa force, le contenu de ses mains. Une dernière fenêtre est réservée aux icônes.
Le jeu, outre sa superbe finition, est passionnant. Je suis tout de suite rentré dans l'aventure et j'ai d'ailleurs essayé de m'en sortir (sans succès, hélas !). A n'en pas douter, vous serez certainement meilleur que moi. Pourtant, permettez-moi de vous donner un petit conseil : méfiez-vous en utilisant les armes à proximité des autres membres du groupe : une erreur de tir est vite arrivée...

CAULDRON II

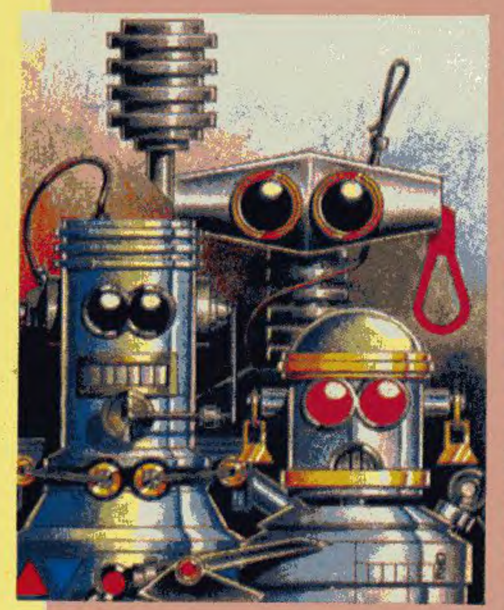
Palace Software
Arcade



La citrouille contre-attaque ! Une affreuse sorcière entra en possession du balai d'or et décida de débarrasser le pays de toutes les citrouilles ; une seule parvint à échapper à l'holocauste. Mais la folie meurtrière de la sorcière avait fait naître dans la citrouille un esprit de revanche tenace. Pour vaincre la sorcière, il lui faudra lui couper un cheveu. Ensuite, il faudra encore trouver le chaudron pour jeter le sort qui lui permettra d'assouvir sa vengeance. En attendant, le pays n'est plus qu'un enfer peuplé de monstres et de spectres. Heureusement, la citrouille a six sœurs jumelles pour mener à bien sa mission...
Les amateurs du genre vont être ravis. Cauldron II est une totale réussite. Le graphisme est superbe, l'animation est sans pareil, et le son est correct. Quel spectacle de voir la citrouille rebondir sur le sol ! Le joystick est fort pratique. L'atmosphère mystique est bien rendue. Et lorsqu'une citrouille est perdue, deux têtes de sorcières, situées en permanence en haut de l'écran, se mettent à rire. C'est suprenant et, la première fois, on a tendance à se laisser de nouveau mourir pour se persuader que l'on n'a pas rêvé. Vraiment, rien d'autre à ajouter si ce n'est que Cauldron I a trouvé un digne successeur, et ses fans ne seront certainement pas déçus par cette nouvelle production.

ROBBBOT

ERE INFORMATIQUE
Arcade



Après une mission sur une planète lointaine, vous êtes contraint de poser votre fusée sur IO. Un champ de météorites vous a obligé à maintenir un régime moteur élevé. Tous les ordinateurs de bord vous avaient pourtant prévenu : la capacité d'emport en carburant de votre fusée ne vous permettait pas de faire des excès de vitesse. L'ordinateur principal a heureusement détecté des sources d'énergie sur IO. Le milieu externe est trop hostile pour un humain, mais votre fusée (la petite sœur de celle de Tintin) est équipée de trois robots sophistiqués. Finalement, le progrès a du bon : le robots vont explorer la planète, tandis que vous resterez confortablement installé dans votre fusée pour les piloter.

Les trois robots sont totalement distincts, chacun ayant un rôle particulier. Aussi, XOR (rien à voir avec le tas de ferraille qui hante les écrans de la chaîne de référence) est un robot porteur. Il peut supporter de très hautes températures et, si une masse d'énergie est détectée, il sera plus particulièrement chargé de transporter celle-ci à la fusée.

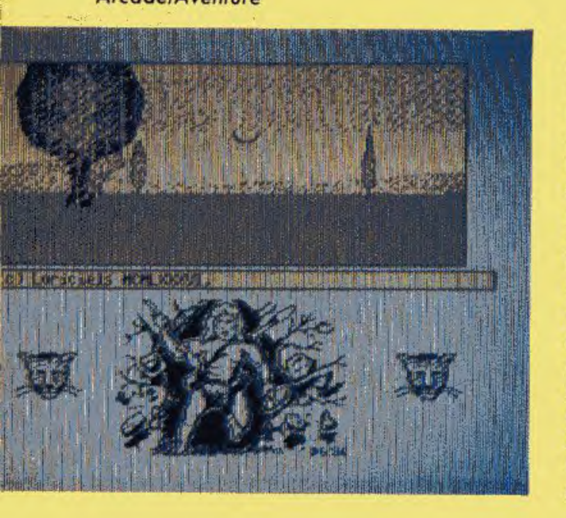
RHO est un robot de liaison. C'est le dernier cri de la haute technologie, ses performances sont remarquables. Il est équipé notamment du célèbre ordinateur d'analyse ZT 495 R, type 1bis, c'est vous dire ! Sa seule faiblesse réside dans le fait qu'il ne peut en aucun cas être éloigné des deux autres robots car sinon le relais entre la fusée et ceux-ci serait interrompu. La plus grave des conséquences serait une perte totale de contrôle des robots. Les dangers sur cette planète pullulent, et SAM (d'origine soviétique) est un robot dépanneur fort utile. Son moteur à récupération de déchets fissiles a permis de doubler sa puissance. Il peut ainsi emporter et réparer les autres robots. Mais il ne peut pas se réparer lui-même ! Les pattes des robots sont fragiles, et un atterrissage brutal pourra sérieusement les endommager.

Le fusiogène est un dérivé radio-actif de l'hydrogène gazeux. Des nappes éparses, situées dans le sous-sol de IO, seront une source d'énergie appréciable pour les robots qui consomment eux aussi du carburant.

Le programme commence par un check-list (vérification), un peu long, mais bien fait. Puis, le jeu débute par la mise en place d'une passerelle sur la fusée. Les robots en sortent à tour de rôle et... courez vite vous le procurer si vous voulez savoir la suite.

SAPIENS

LORICIELS
Arcade/Aventure



Décidément, le Space Invaders est passé de mode. Oubliez tout : métro, télé, etc. Fini le confort moderne, le clavier mécanique fait place au bon vieux silex : vous voilà plongé dans la préhistoire. Il y a cent mille ans, vivait dans ce qu'on appelle aujourd'hui l'Europe du sud-est, l'Homo-sapiens Néanderthalensis (avec deux sucres pour moi). Sa physionomie rappelle d'ailleurs fortement celle des Homo-sapiens sapiens (dit bonjour à pépé !). D'apparence plutôt robuste, le Néanderthalien ne devait sa survie qu'à son instinct de chasseur. Quand celui-ci était pris au dépourvu, la cueillette de fruits lui permettait de survivre en attendant des jours meilleurs. Cependant, ce n'étaient pas des primitifs, au sens propre du terme ; ils savaient dompter la magie du feu, savaient également faire les pierres et manger leur prochain (légère tendance cannibale !). Cette société possédait des structures bien définies et un langage évolué. Ne me demandez pas où j'ai lu cela, j'ai peur qu'après l'encyclopédie ne se vende plus. Une fois ces notions assimilées, on devine parfaitement le but du jeu : survivre ! En effet, votre tribu, les Pieds Agiles, vient de subir de très grosses pertes lors d'une guerre tribale. La contrée est devenue pauvre, et les territoires de chasse ne permettent plus de nourrir la tribu. Vous allez devoir réapprendre tout ce que vos ancêtres avaient l'habitude de faire : se diriger avec le soleil, chasser les loups, savoir les éviter, tailler vos armes, marchander, etc. De ce dur apprentissage sortira un homme nouveau, un homme mur ou un cadavre. A vous d'être prudent et de savoir reconnaître vos ennemis de vos amis. Rappelez-vous que les nouvelles vont vite, et que votre réputation fera rapidement le tour du pays.



Ce jeu qui ne comporte pas moins de quatre millions de lieux différents est un produit fort bien fini. Il possède notamment une facilité d'utilisation exemplaire, grâce à l'adjonction d'une sorte de GEM qui permet de connaître rapidement sa situation géograhique et physique. Le principe de base est simple : une fenêtre principale permet de sélectionner des opérations d'ordre plus général. Par exemple, si l'on choisit l'option permettant de prendre un objet, cela entraîne alors la création d'une seconde fenêtre indiquant les objets disponibles. L'option déplacement possède également ce raffinement ; ainsi, il est possible d'effectuer un tour d'horizon pour repérer les feux lointains, signes de vie. Mais on peut aussi avancer d'une manière rapide, avec une animation traditionnelle de jeu d'aventure ou encore voir son personnage avancer. Cette option est essentiellement utilisée pour les rencontres avec d'autres êtres vivants. Elle permet également d'examiner le terrain et d'y trouver des minerais et autres fruits ou plantes qui seront utiles à la nutrition ou aux soins en cas de blessure.

Mais je ne vous en dis pas plus car la préhistoire m'appelle. Je n'ai que peu ou pas de reproches à faire à ce logiciel : un graphisme digne de l'AMSTRAD, une musique digne de son générateur sonore et une originalité digne de Loriciel. Attention, méfiez-vous car les Homos, ça pince.



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ✆ 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

MATERIEL

CARTE EXTENSION 64K (464/664)	599
INTERFACE MINITEL	850
INTERFACE PERITEL (464)	497
INTERFACE PERITEL (6128)	624
INTERFACE RS 232	590
CRAYON OPTIQUE (K7 464/664)	290
CRAYON OPTIQUE (DISK 464/664/6128)	349
SOURIS AMX	809
SYNTHETISEUR VOCAL	599
CABLE MAGNETO (664)	70
CABLE DOUBLEUR JOYSTICK	150
DISQUETTE 3"	34

JOYSTICKS :

QUICKSHOT 2	79
KONIX	150
TAC 2	170
THE BOSS	160
PRO 5000	170
MICROPHASER	210
THREE WAYS WICO	350

UTILITAIRES PCW 8256/8512 :

COMPTABILITE ALIENOR LOGICYS	1056
FACTURATION STOCKS LOGICYS	1756
ACT 1 GESTION FICHIERS LOGICYS	807
GESTION DE FICHIERS LOGYS	260
POCKET BASE GESTION FICHIERS MICROPRO	790
GESTION DOMESTIQUE LOGYS	245
DR GRAPH DIGITAL RESEARCH	649
DR DRAW DIGITAL RESEARCH	649
GENECAR COBRA SOFT	199
C BASIC DIGITAL RESEARCH	649
PASCAL MT/+ DIGITAL RESEARCH	649
POCKET CALC TABLEUR MICROPRO	450
POCKET WORDSTAR MICROPRO	890
DEVIS TRAVAUX LOGICYS	1280

LIBRAIRIE :

TRUCS & ASTUCES CPC	149
PROGRAMMES BASIC POUR LES CPC	129
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149
AMSTRAD OUVRE TOI	99
JEUX D'AVENTURES COMMENT PROGRAMMER	129
BIBLE DE L'AMSTRAD	249
LANGAGE MACHINE CPC	129
GRAPHISMES ET SONS DU CPC	129
PEEKS ET POKES	99
LIVRE LECTEUR DE DISQUETTES	149
MONTAGES EXTENSIONS PERIPHERIQUES	199
LIVRE DU CPM	149
DES IDEES POUR LE CPC	129
LES ROUTINES DE L'AMSTRAD	149
BIEN DEBUTER AVEC LE 6128	99
TRUCS ET ASTUCES 2	129
BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR. PSI	95
EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD. PSI	130
102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD. PSI	120
SUPER JEUX POUR AMSTRAD. PSI	120
BASIC AMSTRAD METHODES PRATIQUES. PSI	105
BASIC AMSTRAD PROGRAMMES ET FICHIERS. PSI	95
80 ROUTINES SUR AMSTRAD. PSI	100
PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR CPC. PSI	120
ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD. PSI	105
CLES POUR AMSTRAD T1. PSI	140
CLES POUR AMSTRAD T2. PSI	155
CPM + SUR 6128/8256. PSI	100
PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD. PSI	150
GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD. PSI	140
TURBO PASCAL SUR AMSTRAD. PSI	135
AMSTRAD EN MUSIQUE. PSI	165
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE. PSI	160
ANIMATIONS GRAPHIQUES. PSI	110
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR SUR CPC. PSI	145

LOGICIELS AMSTRAD

WINTER SPORTS	59	
ATTENTAT RAINBOW	195	D
AMSTRAD GOLD HITS	120	
AMSTRAD GOLD HITS	180	D
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	95	
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	145	D
AIGLE D'OR	180	
AIGLE D'OR	220	D
AFFAIRE VERA CRUZ	170	
AFFAIRE VERA CRUZ	210	D
ARNHEM	120	
AIRWOLF	95	
AIRWOLF	135	D
BRIDGE FR	270	
BRIDGE FR	290	D
BLADE RUNNER	120	
BIGGLES	95	
BIGGLES	145	D
BATMAN	89	
BATMAN	145	D
BOULDERDASH III	110	
BOMB JACK	95	
BOUNDER	80	
BOUNDER	124	D
FACK TO THE FUTURE	90	
BALLBLAZER	90	
BATAILLE D'ANGLETERRE	110	
BATAILLE D'ANGLETERRE	190	D
BOUNTY BOB STRIKES BACK	110	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BOULDERDASH	105	
CORE	120	
CLASSIC INVADERS	59	
CLASSIC INVADERS	99	D
CUBE INFORMATIQUE	290	
CAULDRON	79	
CAULDRON II	90	
CONTAMINATION	115	
CONTAMINATION	190	D
CRAFTON & XUNK	115	
CRAFTON & XUNK	190	
COMMANDO	85	
COMMANDO	140	D
COLOSSUS CHESS IV	114	
COLOSSUS CHESS IV	165	D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90	
DESERT FOX	95	
DAMSTAR (SIM. VOILE)	140	
DAMSTAR	190	
DAMBUSTERS	99	
DEVILS CASTEL	160	
DESERT RATS	120	
DATAMAT	450	D
DAMS	280	
DAMS	294	D
ELECTRIC WONDERLAND	120	
EQUINOX	135	
EQUINOX	175	D
ELITE EN FRANÇAIS	160	
ELITE	210	D
FAIRLIGHT	95	
FAIRLIGHT	145	D
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	130	D
GLADIATOR	110	
GLADIATOR	175	D
GHOSTBUSTERS	175	D
GHOST'N GOBLINS	89	
GHOST'N GOBLINS	145	D
GLASS	99	
GLASS	169	D
GUNFRIGHT	95	
GOLIATH	120	
GREEN BERET	90	
GREEN BERET	145	D
HUNCHBACH 3	110	
HEAVY ON THE MAGIC	90	
HEAVY ON THE MAGIC	165	D
HARRIER STRIKE FORCE	95	
HYPERSPORTS	125	D
HACKER	90	
HACKER	145	D
JACK THE NIPPER	110	
JACK THE NIPPER	160	
JUMPJET	99	
KUNG FU MASTER	90	
KUNG FU MASTER	145	D
KNIGHT GAMES	89	
KNIGHT GAMES	125	D
KNIGHT RIDER	90	
L'EXPERT	750	D
L'HERITAGE	165	
L'HERITAGE	185	D
LA GESTE D'ARTILLAC	240	C/D
LASER BASIC	240	D
MELTDOWN	110	
MEUTRE S/ATLANTIQUE	240	
MEUTRE S/ATLANTIQUE	270	D
MERMAID MADNESS	99	
MERMAID MADNESS	169	D
MAX HEADROOM	110	
MOVIE	85	
MOVIE	169	D
MONOPOLIC	190	D
M.L.M. 3D	150	
MERCENAIRE	99	
MUSIC SYSTEM	169	
MUSIC SYSTEM	235	D
MEUTRE A GRANDE VITESSE	240	
MEUTRE A GRANDE VITESSE	270	D
MONTSEGUR	120	
MACADAM BUMPER	120	
MACADAM BUMPER	178	D
MANDRAGORE	195	
MANDRAGORE	250	D
NIGHT GUNNER	120	
NIGHT GUNNER	170	D
NICK FALDO'S OPEN GOLF	110	
NODES OF YESOD	110	
NODES OF YESOD	169	D
N.O.M.A.D.	110	
NIGHTSHADE	90	
POCKET BASE	750	D
POCKET CALC	450	D
PRO TENNIS	120	
PSI 5 TRADING COMPANY	95	
PAPERBOY	89	
PRICE OF MAGICK	110	
PING PONG	85	
PING PONG	145	D
PACIFIC	119	
PACIFIC	169	D
ROOM 10	110	
RESCUE ON FRACTALUS	120	
RESCUE ON FRACTALUS	160	D
RICHELIEU GESTION	195	
RICHELIEU GESTION	250	D
REVERSI CHAMPION (OTHELLO)	150	
ROCK AND WRESTLE	80	
RAMBO	79	
ROCKY HORROR SHOW	85	
SAI COMBAT	99	
SRAM	190	D
SILENT SERVICE	90	
SHOGUN FRANÇAIS	110	
SHOGUN FR	180	D
SWORDS AND SORCERY	110	
SWORDS AND SORCERY	160	D
SAMANTHA FOX	90	
SAMANTHA FOX	170	D
SKYFOX	95	
SKYFOX	145	D
SPINDIZZY	90	
SPINDIZZY	140	D
SABOTEUR	90	
SABOTEUR	160	D
SPITFIRE 40	90	
SPY VS SPY	90	
SPY VS SPY	130	D
STRATEGY	145	
STRATEGY	185	D
SORCERY	85	
SORCERY +	130	D
TOAD RUNNER	110	
TOAD RUNNER	179	D
TOMAHAWK	89	
TOMAHAWK	139	D
TURBO ESPRIT	99	
TURBO ESPRIT	160	D
TANK COMMANDER	89	
THEY SOLD A MILLION II	110	
THEY SOLD A MILLION II	140	
TAU CETI	95	
TAU CETI	149	D
TENNIS 3D	160	
TENNIS 3D	220	D
TLL	85	
TLL	135	D
TYRANN	160	
THEY SOLD A MILLION	90	
THEY SOLD A MILLION	135	D
THE WAY OF EXPLODING FIST	89	
THEATRE EUROPE	115	
THE LAST V8	59	
VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME	110	
V	95	
V	169	D
WINTER GAMES	90	
WINTER GAMES	169	D
WATERLOO	135	
WORLD CUP CARNIVAL 86	90	
WORLD CUP CARNIVAL 86	145	D
WARRIOR	95	
WARRIOR +	195	D
WAY OF THE TIGER	90	
WAY OF THE TIGER	145	D
WHO DARES WIN II	90	
WHO DARES WINS II	145	D
YIE AR KUNG FU	99	
YIE AR KUNG FU	149	D
ZOIDS	96	
ZOIDS	170	D
ZORRO	90	
3D BOXING	110	
3D BOXING	149	D
3D GRAND PRIX	99	
3D GRAND PRIX	145	D
5EME AXE	170	
50 GAMES	140	
50 GAMES	190	D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.**

NOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
____
TÉL. : ______________________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer**.............. F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64**
☐ **SPECTRUM**

A1



Le logiciel du mois :

Le logiciel du mois vous donnera l'occasion d'en savoir un peu plus sur un des meilleurs produits qui nous sera parvenu entre chaque publications d'Amstar. Son choix repose sur une moyenne effectuée entre la qualité et l'originalité. Le premier de ces heureux élus est WINTER GAMES...

Si je vous dis Lake Placid ou Sarajevo, vous me répondez ? Vous me répondez : jeux olympiques d'hiver, évidemment ! Epyx vous propose là une superbe simulation sportive digne des adaptations faites sur APPLE ou COMMODORE.

Vous êtes un athlète aux jeux d'hiver de 1988 à Calgary, dans la province de l'Alberta au Canada. A vous de montrer votre dextérité sur la glace. Attention, la vitesse n'est pas l'argument unique de votre victoire. L'endurance et l'élégance pourront être déterminantes pour votre domination. N'oubliez pas ces mots : Citius, Altius, Fortius, ce qui signifie : plus rapide, plus haut, plus fort.

Après une belle cérémonie d'ouverture (sur disquette seulement), diverses options s'offrent à vous : participer à toutes les épreuves ou bien à une seulement, vous entraîner ou encore sélectionner le nombre de joueurs, redéfinir les touches, voir les records ou admirer la cérémonie d'ouverture.

La première épreuve disponible est le Hotdog : le saut acrobatique à ski. Un sport acrobatique, un peu fou qui vise à faire accomplir aux skieurs les sauts les plus incroyables dans un style impeccable. Lors du jeu, vous pouvez effectuer une ou plusieurs des six figures proposées. Toute la difficulté réside dans le fait de les enchaîner parfaitement en un temps très court, tout en pensant que la note dépend aussi de la qualité de la réception. Au début, essayez de faire des figures simples qui vous mettront rapidement en confiance.

Une fois les sauts acrobatiques effectués, vient alors le Biathlon, jeu difficile et épuisant, aussi bien nerveusement que physiquement. Le principe de base est simple : allier le ski de fond au tir à la carabine. Le concurrent effectue un parcours en ski de fond (chronométré). Durant celui-cj, il doit s'arrêter et tirer sur les cibles qui jalonnent le parcours. Pas évident, surtout quand on a le cœur qui bat la chamade. Les cibles non descendues représentent des pénalités de temps de cinq secondes. Est proclamé vainqueur le joueur qui aura mis le moins de temps. Pas facile, mais passionnant. Il faut savoir adapter son effort au parcours. Personnellement, je pense qu'il faut mettre la «gomme» dans les côtes, cela permet d'avoir une bonne vitesse sur les parties plates et d'être à l'aise en descente.







WINTER GAMES

Epyx

Une des épreuves les plus dures est sans doute la course de vitesse sur patins à glace ! Effectuée sur 250 mètres, elle vous confronte à un adversaire. Si vous jouez seul, c'est l'ordinateur qui manœuvre le patineur qui deviendra alors difficile à battre. L'essentiel pour ce jeu est d'avoir du rythme. C'est loin d'être facile, et je suis souvent resté planté dans la glace sans bouger. Il faut accélérer progressivement avec méthode pour avoir une chance de lutter d'une manière honorable.

Vient alors l'enfer. La grâce et le sport associés, dans la même épreuve, j'ai nommé le patinage artistique. Figures libres et imposées, ne comptez pas sur moi pour vous aider, ni même vos décrire les épreuves, j'ai vraiment trop honte de mes performances puisque ma meilleure note ne dépasse pas le 1, sachant que le maximum est de six. Et puis, après tout, il faut préserver quelques surprises.



Surgit alors un sport passionnant, alliant adresse, intelligence et puissance : le bobsleigh. Même si la simulation n'est pas parfaite puisque la phase initiale de poussée du bob par son équipage n'est pas représentée, le jeu est superbe. Une piste ne comportant pas de difficulté insurmontable, un graphisme superbe, un réalisme époustouflant, bref, un régal ! Méfiez-vous, il faut compenser dans les virages les déviations du bob, dues aux effets de la force centrifuge. Rassurez-vous, on peut freiner pour éviter un retournement impromptu.

J'ai gardé pour la fin ce qui m'enchante le plus : le saut à ski. La performance seule ne compte pas, il faut également être parfait techniquement, c'est-à-dire être penché correctement vers l'avant, tout en gardant les skis parfaitement alignés. La note est calculée en fonction de la distance, multipliée par trois, nombre auquel on ajoute des points de style. Difficile à maîtriser, mais tellement bien réalisé.

Je ne ferai qu'un reproche à ce jeu : un manque de référence. En effet, lorsque l'on joue seul sur de nombreuses épreuves, on ne sait pas la valeur chiffrée et même dans la course de vitesse en patins à glace, où l'ordinateur, par l'intermédiaire de son joueur, vous met deux minutes dans la vue (au minimum), vous battez quand même le record du monde (gag !). M'enfin, personne n'est parfait, et la qualité du graphisme, de l'animation, de la réalisation de l'ensemble, de la notice, fait vite oublier ce léger défaut. Au fait, elle est en français, cette notice. Merci, Monsieur D3M, qui, contrairement à d'autres (n'insistez pas, je ne citerai pas de nom), a pensé à nous, pauvres anglophobes. A posséder impérativement !!!



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et des explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination des Cyborgs.

ADMIRAL GRAPH SPEE
Cass. 8522 **99 F**
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graphspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267 **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où il vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512 **59 F**
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Pour tous les ages.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212 **99 F**
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 **99 F** Disq. 8566 **149 F**
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598 **99 F**
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
Jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres, prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
Jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113 **99 F**
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047 **99 F**
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057 **99 F**
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207 **119 F**
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 **99 F** Disq. 8628 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8087 **140 F**
jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 **129 F** Disq. 8222 **179 F**
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245 **139 F**
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une île déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
Jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302 **139 F**
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathique. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré sa femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 **99 F** Disq. 8574 **149 F**
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 **99 F** Disq. 8251 **149 F**
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 **99 F** Disq. 8591 **149 F**
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 **99 F** Disq. 8572 **149 F**
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 **99 F** Disq. 8570 **149 F**
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8573 **149 F**
ROLAND doit échapper à ses maitres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folie ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539 **199 F**
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

BADMAX
Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE
Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maître des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE
Cass. 8095 **159 F**
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CAP HORN
Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous souriera. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS
Cass. 8292 **149 F**
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO
Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE
Cass. 8514 **99 F**
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE
Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN
Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN
Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC
Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH
Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce chateau hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK
Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN
Cass. 8077 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP
Cass. 8511 **149 F**
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER
Cass. 8083 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT
Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE
Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un chateau du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y parait.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS
Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR
Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'ame de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT
Cass. 8350 **139 F** Disq. 8576 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS
Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018
Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embuches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEUTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER
Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES
Cass. 8538 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON
Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD
Cass. 8219 **159 F**
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF
Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS
Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

SPY AGAINST SPY
Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS
Cass. 8175 **140 F**
Jeu d'aventure au chateau. Vous devez faire fortune en échappant au fantome qui vous poursuit dans les différentes pièces du chateau. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY
Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un chateau médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS
Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boite.

VERRA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Verra s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesenteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, oh vénéré maitre.

THE WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héro devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atérrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

FLIGHT PATH 737
Cass. 8059 **149 F**
Simulateur de vol de Boieng 737. Vous devez faire décoller votre avion, lui faire franchir une montagne puis atterrir. 6 niveaux de difficulté. Un logiciel bien fait pour apprendre à piloter.


GENERAL



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126 **190 F**
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005 **99 F**
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. [illegible]588 **160 F**
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099 **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560 **169 F**
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658 **490 F**
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117 **390 F**
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaître l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête, utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaître le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677 **169 F**
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394 **195 F**
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Aujourd'hui, si vous rêvez de trouver le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes, il vous le faut impérativement. D BASE II comporte, en outre, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

LA CORBEILLE
Disq. 8714 **390 F**
Les personnes investissant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple à comprendre. Avec ce loiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs, actions... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maîtriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART
Disq. 8469 **680 F**
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE
Disq. 8468 **680 F**
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pâlir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC.
Voir Logiciels Graphiques.

SPECIAL COMBAT

Le thème vous permettra de découvrir ou de redécouvrir des logiciels récents ou non, qui visent le même créneau d'utilisateurs, de joueurs ou de programmeurs. Ainsi, notre premier thème est consacré aux jeux virils ; le corps-à-corps est à l'honneur ! Certains, sans doute, s'étonneront de l'absence de certains produits, tant pis ! Sachez simplement qu'on ne peut ni tous les citer, ni les avoir tous. Au fait, une nouvelle simulation de Karaté est née : il s'agit d'une production d'Endurance Games : International Karaté. A l'heure où nous mettons sous presse, il n'est pas encore disponible en France...

THE WAY OF THE TIGER

GREMLIN GRAPHICS

Arcade/Simulation



Il existe un monde magique, isolé au milieu d'une mer que le peuple de Mammarch prétend sans fin. Il y a bien des années, une fidèle servante vous y a amené, bravant mers et démons. Elle vous déposa sur les marches du temple du rocher en priant les dieux que les religieux vous adoptent. En effet une étrange malédiction l'avait frappée, elle mourut peu de temps après. L'adoration du dieu Know était la foi première des religieux, ce dieu n'était ni plus ni moins que le maître suprême du corps-à-corps. Celui-ci pronait l'aide d'autrui pour lutter contre le mal qui infeste le monde. En toute logique, les religieux vous adoptèrent malgré une étrange marque à la cuisse : une couronne. Nul ne voulut vous en donner la signification. Le plus puissant et le plus vénérable des prêtres, le grand maître de l'aurore, devint votre père adoptif et naturellement il vous enseigna tout ce qu'un bon religieux doit savoir : Karaté, Kendo, etc.

Il fait chaud et vous errez parmi les régions désertiques d'Orb. Le grand maître a décidé de vous mettre à l'épreuve. Il vous faudra vaincre tous ceux qu'il placera sur votre route. Des niveaux d'endurance et de morale vous seront assignés ainsi qu'à vos adversaires. Know a le pouvoir d'augmenter votre force s'il le désire. La première épreuve consiste en un simple corps-à-corps, avec différents adversaires, de force croissante. L'arène est pleine d'obélisques, de rocs qui peuvent dissimuler toutes sortes d'adversaires. Pour vous défendre, vous connaissez quelques techniques de base qui vous permettent d'atteindre votre adversaire de différentes manières. Les coups de pieds ont souvent une meilleure efficacité. Les adversaires sont généralement de quatre ou cinq types : un Ninja vous permettra de vous échauffer. Il sera suivi par des monstres dont les aptitudes deviendront de plus en plus difficiles à contrer.

Si malgré les dangers, vous remportez tous vos combats, vous serez alors transporté dans l'arène réservée au combat au bâton. Sur un tronc d'arbre, suspendu au-dessus de l'eau, vous devrez affronter, là aussi, des monstres sortis de l'imagination des ténèbres. Attention, la poutrelle est glissante et les sauts sont à utiliser avec parcimonie. La panoplie de coups permet une bonne protection de sa personne, tout en étant capable d'infliger des coups mortels à son adversaire. Là aussi, les adversaires sont multiples et coriaces, mais avec un entraînement intensif, nul doute que vous vaincrez et pourrez participer à la dernière épreuve...

La lutte au sabre : tel les illustres Samouraïs, vous allez jongler avec une lame de rasoir. Dans le grand temple, vous devrez livrer combat aux plus grands guerriers qu'il soit permis d'imaginer. Leur puissance est sans comparaison avec celle des adversaires rencontrés jusqu'alors. Si vous surmontez cette épreuve, il vous sera alors permis d'affronter le grand maître en personne. De votre victoire naîtra Ninja le sage, le protecteur des pauvres, des opprimés et des faibles. Cette personne n'est ni plus ni moins que le fusionnement de votre personne et de l'expérience accumulée au cours des combats.

Ce jeu est certainement le condensé rêvé pour notre thème : il recoupe l'ensemble des produits existants dans ce domaine en y ajoutant sa qualité. Le graphisme est impeccable et l'animation sans reproche. Les décors ne sont pas inertes, ils bougent, s'animent suivant le milieu : poissons dans la rivière, nuages, etc., autant de détails qui contribuent au réalisme. Le joystick est, à mon avis, indispensable pour ce jeu. Cependant, son utilisation sur cassette est pénible car le logiciel n'occupe pas moins de deux cassettes recto-verso. Ainsi, comme on peut s'entraîner aux différentes épreuves indepéndamment du reste du jeu, je conseillerai à ceux qui le peuvent de se le procurer sur disquette ; ils apprécieront alors pleinement la splendeur de ce jeu.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST



MELBOURNE HOUSE
Arcade/Simulation

Les simulations de Karaté sur ordinateur sont nombreuses, mais peu d'entre elles peuvent prétendre être des références à part The Way of the Exploding Fist. L'AMSTRAD ne possédant pas les sprites d'origine, il a fallu les créer. Si le résultat est inférieur au produit présenté sur Commodore, on n'en est pas moins étonné de l'exploit réalisé par les programmeurs de Melbourne. Le décor de fond reste le même, quels que soient le niveau et l'option choisis ; c'est regrettable car, sur les autres machines, il varie et cela contribue à l'ambiance. Les combats peuvent être disputés à un ou deux joueurs, au joystick ou au clavier.

L'affrontement dans l'option un joueur dure deux périodes de trente secondes. Le vieux juge arbitre départage les deux joueurs en cas d'égalité ou fait redisputer une manche. Le joueur commandé par l'ordinateur ne pose pas trop de problèmes avant le quatrième ou cinquième DAN (pour un débutant), cependant un excès de confiance peut être très néfaste. Recherchez la technique la plus appropriée à chaque niveau, cela vous permettra de gravir les échelons peu intéressants avec un maximum de points. La notation s'effectue suivant la qualité du coup. Le ying et le yang servent de marque ; un demi symbole représente un coup imparfait. Deux coups parfaits sont éliminatoires, mais ces coups parfaits peuvent être le cumul de demi-coups. Il existe seize actions possibles, sans compter les blocages. Une attaque qui touche rapporte plus ou moins de points suivant sa perfection et le type de coups employé. Il y a dix DAN à franchir ; ce n'est pas une mince affaire, mais c'est tout à fait réalisable.

L'option deux joueurs est bien plus passionnante, car l'imagination et la créativité des deux joueurs peuvent s'exprimer pleinement. Il y a quatre séries d'affrontement. Les points sont cumulés et le vainqueur est désigné par le vieux maître qui agite un mouchoir aux couleurs du vainqueur. Le système de notation et la panoplie de coups sont identiques à l'option un joueur. Mais il n'y a pas de coups éliminatoires.

Lors du jeu, le clavier ou le joystick peuvent être utilisés. Le clavier a l'avantage d'offrir les diagonales plus précises, mais le joystick procure, pour sa part, de plus grandes sensations. Tout est question de choix et de la personnalité de chacun. Si vous ne vous l'êtes pas encore procuré pour la prochaine parution d'AMSTAR, je vous conseille, soit de relire cet article, soit d'aller chez votre opticien préféré, à mon avis, vos verres sont inadaptés à votre vue....

ROCK'N WRESTLE

MELBOURNE HOUSE
Arcade/Simulation

Rêvez un instant et devenez l'ange blond ! La foule hurle, les gradins sont pleins à craquer, il faut chaud, vous avez peur... Quelques derniers conseils de votre entraîneur, et vous voilà livré à la foule, livré à vous-même. Vous êtes pourtant un solide gaillard, à vrai dire, pour les cinéphiles, vous êtes le lutteur de Rocky III, une référence, me direz-vous ! Votre adversaire ne semble nullement impressionné par votre stature et, sous son chapeau de cow-boy, son visage rougit de rage. Tel le taureau qui bondit dans l'arène, il se jette sur vous à peine la cloche sonnée. Coups de poings et coups de pieds fusent, vous ne pouvez qu'esquiver en reculant. Puis, voyant que votre adversaire n'est pas si terrible qu'il n'en a l'air, vous l'empoignez pour le faire tomber et l'immobiliser. Mal vous en a pris, il a eu la même idée que vous, et son coup était mieux préparé. Votre improvisation vous coûte cher, et la chute est violente. Le choc vous a un peu abasourdi. Vous êtes dans la totale impossibilité de réagir, votre adversaire se laisse tomber et son coude heurte violamment vos côtes. Le choc vous affaiblit encore, mais vous vous relevez malgré tout. Il vous faut absolument le battre si vous voulez garder des chances pour le championnat. Une inattention de sa part serait la bienvenue. Rien à faire, il reste trop prudent, il ne vous reste plus qu'à prendre l'initiative. Vous le prenez par le bras, puis vous l'éjectez dans les cordes. Il reste sans réaction et n'aperçoit pas votre brusque retour. La violence du choc l'assomme. Il s'étale de



son long sur le ring, il ne vous reste plus qu'à l'immobiliser.

Les trois secondes semblent durer une éternité. Finalement, la libération arrive, vous avez vaincu...

Ce superbe jeu est peu banal. En effet, outre son thème : simuler des combats de lutte, il permet une gamme de coups très vaste, variant suivant la position des protagonistes. Toutes les prises ou presque sont possibles et leur réalisme est surprenant. On peut jouer avec les cordes, balancer son adversaire sur le ring ou encore lui tomber dessus à l'improviste. Le graphisme souffre, pour sa part, du choix des auteurs qui ont favorisé les couleurs. Ce n'est pas gênant car la clarté des actions n'est pas altérée. L'option deux joueurs permet à des novices de s'entraîner, car la complexité des actions demande un sérieux entraînement. Le joystick m'a donné de fort bons résultats et la finesse des coups ne justifie pas son abandon pour le clavier. Melbourne House semble avoir trouvé un digne successeur à The Way of the Exploding Fist...

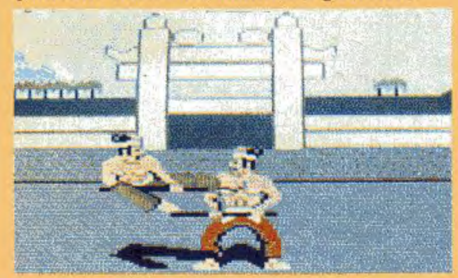
SAI COMBAT

GASOLINE SOFTWARE

Arcade/Simulation

Dépoussiérez vos kimonos, pansez vos blessures, vous allez reprendre du service. Le Sai est un très ancien art martial qui, outre les coups traditionnels du Karaté, utilise également un bâton pour parer et frapper. La maîtrise des techniques permet un enchaînement de coups redoutables pouvant battre les meilleurs guerriers.







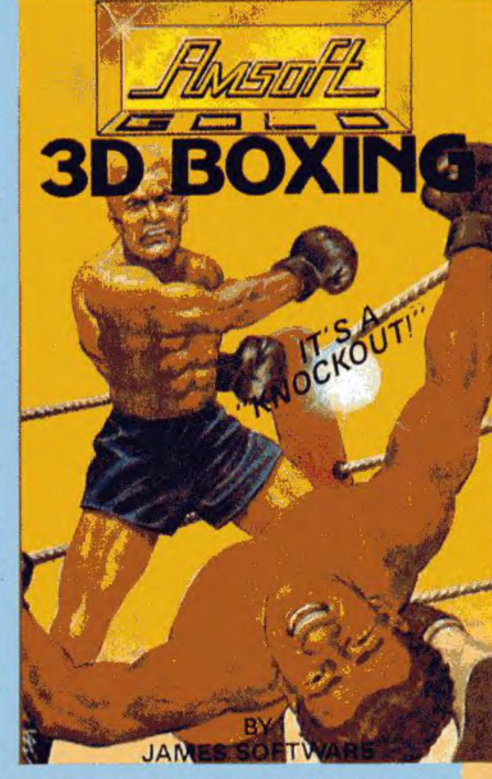
La lutte se déroule entre deux combattants de même grade. Il y a huit niveaux, de la ceinture blanche à la ceinture noire. Puis, une fois la ceinture suprême atteinte, il y a huit Dan à passer pour devenir grand maître. On marque 100, 200 ou 300 points à chaque coup réussi, la valeur dépendant du type de coup porté. Le jeu se déroule comme les combats traditionnels. Des vieux maîtres arbitrent les cérémonies. Au départ, le joueur possède une ceinture blanche et la possibilité d'être six fois mis à terre. Il faut un minimum de 600 points pour mettre l'adversaire à terre. Votre capacité est affichée dans une tête de Dragon. Plus elle devient verte, plus vos chances d'être KO augmentent. La panoplie des coups est fort complète. Toutes les parties du corps sont sensibles, un coup dans le dos entraîne souvent un léger coma. Cependant, ils sont rares car lorsque les deux adversaires se croisent, il se retournent automatiquement. Alors, direz-vous, impossible de frapper dans le dos ? Vous découvrirez bien assez tôt comment on s'y prend. Si, au départ, un certain temps d'adaptation est nécessaire pour jouer, on se fait très vite aux possibilités inexplorées du Sai. Les amateurs de "The way of the exploding fist" vont être ravis : les deux panoplies de coups se ressemblent assez, et les dispositions sur le clavier ou le joystick sont quasiment identiques. A ce propos, croyez-en ma vieille expérience (2 jours) de combattant Sai, le joystick, s'il ne possède pas de diagonales précises, ne vous sera d'aucune utilité, au contraire. Au clavier, j'ai réussi avec un entraînement léger à combattre jusqu'en 7e Dan, alors qu'avec le joystick, je n'arrivais pas à trouver les diagonales où se trouve une réserve de coups fort pratiques. Mais peut-être que c'était un problème dû à mon manche à balai.

Je ne vous en dirai pas plus, car ce jeu est agréablement surprenant. C'est d'ailleurs un des meilleurs jeux qu'il nous ait été donné de tester. Je pense, pour ma part, que les autres jeux de combat font piètre figure pour l'instant face à SAI COMBAT, qui m'a véritablement enchanté et envoûté. Au fait, deux conseils de dragon approchant de l'âge de la retraite : arrivé au niveau de la ceinture noire, méfiez-vous des "papis" qui regardent les combats. Mon deuxième conseil serait de vous mettre en garde contre les coups lointains de vos adversaires : restez collé à eux, cela vous permet de mieux placer vos enchaînements, tout en gênant la manœuvre.

BOXING EN 3D

AMSOFT

Arcade/Simulation



Tels les gladiateurs romains, les deux boxeurs entrent dans l'arène : le ring. Après la rapide présentation du speaker, les deux hommes s'échauffèrent. Mad Joe était un poids léger, il remuait beaucoup, et ses directs, s'ils étaient rares, n'en étaient pas moins efficaces. Son adversaire était inconnu du public, les bookmakers n'avaient pas réussi à faire monter sa cote à plus de quarante contre un. Dès le début du combat, Mad Joe se fit coincer dans les cordes, son adversaire enchaîna un direct à la tête et un uppercut. Droite, gauche, crochet et direct cisaillaient entièrement le pauvre Joe. Un crochet à la tête acheva le favori qui vacilla puis chancela pour ne plus se relever. L'arbitre contrôla l'ardeur impétueuse de l'outsider, puis commença le décompte : un, deux, trois..., neuf, dix, OUT ! Toute la salle resta muselée, incroyablement fort pour un débutant. Mais, malgré sa bonne performance, le jeune boxeur n'avait pas convaincu, il lui restait, pour gagner la ceinture Amsoft, à affronter de redoutables boxeurs.

3D Boxing est une des meilleures simulations de boxe qu'il nous ait été donné de tester. Si sa qualité ne peut hélas pas rivaliser avec les autres simulations de combat, que ce soit au niveau sonore ou au niveau graphisme, on peut quand même signaler que de nets progrès ont été accomplis en ce sens. La panoplie de coups, bien que sommaire, est suffisante : directs au corps et à la tête, crochets, uppercuts sont présents. On regrettera pourtant la quasi inexistance de garde. Les adversaires semblent, pour un débutant, être d'insurmontables obstacles, en fait chaque boxeur a ses défauts et les crochets à la tête raisonneront les plus constauds. La présentation est un peu sommaire, aucun point n'est attribué et il manque un tableau des scores ou des performances (puisque les points sont absents) pour que ce jeu soit parfait. Cependant, l'option deux joueurs est plaisante et quel plaisir d'envoyer au tapis son meilleur copain (un gros costaud, une brute !) sans avoir quitté son fauteuil. On m'a d'ailleurs affirmé que c'était le jeu préféré de Stallone, après Rambo, bien sûr.

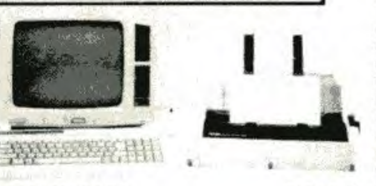
ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



☐ PCW 8256 .... 5.925 F

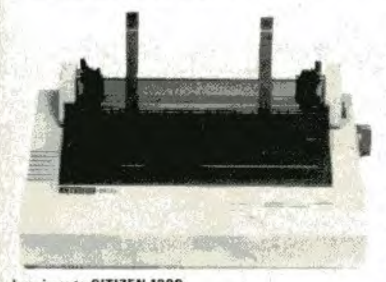
- ☐ PCW 8512 : 512 K - 2e lect. disq. intégré (700 K formatés) .... 7690 F
- ☐ 2e lect. dis. pour 8256 .... 1990 F
- ☐ inter. RS 232 + contronic pour 8256 ...... 690 F



- ☐ CPC 6128 moniteur monochrome..... **3990 F**
- ☐ CPC 6128 moniteur couleur.......... **5290 F**
- ☐ CPC 464 moniteur monochrome..... **2690 F**
- ☐ CPC 464 moniteur couleur.......... **3990 F**



- ☐ 1er lecteur de disquettes.......... **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes.......... **1590 F**
- ☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F



Imprimante CITIZEN 1200

120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.

Particulièrement bien adaptée à l'Amstrad cette imprimante vous donnera toutes satisfactions ! Compatible avec la plupart des logiciels de copie d'écran du commerce elle accepte également les caractères graphiques.

☐ imprimante CITIZEN 120 D .... 3290 F

PRODUITS DK TRONICS

Extension 64 K :

- ☐ pour 464-664.......... **599 F**

extension 256 K.ROM

- ☐ pour 464-664.......... **1.199 F**
- ☐ pour 6128.......... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk

- ☐ pour 464-664.......... **1.199 F**
- ☐ pour 6128.......... **1.199 F**

stylo optique

- ☐ pour 464-664 en cassette.......... **249 F**
- ☐ pour 464-664-6128- en ROM.......... **349 F**
- ☐ magnétophone .... 390 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo

- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464 130 F**
- ☐ **664/6128**
- ☐ housse pour moniteur + clavier.......... 175 F (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ housse DMP 2000.......... 90 F
- ☐ housse PCW (monit. + clavier + imp.)..... 320 F

LOGICIELS CASSETTES

☐ graphic city 150 F	☐ facturation (core) 99 F	☐ mission detector 120 F
☐ 1000 bornes 145 F	☐ fifth axis 130 F	☐ movie 135 F
☐ 3D voice chess 140 F	☐ foot 180 F	☐ never ending story 125 F
☐ absurdity 150 F	☐ force 4 120 F	☐ night boosters 120 F
☐ adresses (éd. smart) 150 F	☐ gems of stradus 85 F	☐ night gunner 105 F
☐ agenda (éd. smart) 180 F	☐ ghosts'n gobblins 100 F	☐ omega planete invisible 245 F
☐ amstradeus 490 F	☐ gladiator 110 F	☐ pacific 120 F
☐ amstral 120 F	☐ golden hits 125 F	☐ ping-pong 100 F
☐ atom smasher 80 F	☐ graftric 150 F	☐ pouvoir 180 F
☐ astrologia 135 F	☐ green beret 105 F	☐ printer pack 2 145 F
☐ balade au pays de big ben 179 F	☐ gunfright 130 F	☐ rambo 100 F
	☐ H basic 390 F	☐ reversi champion 140 F
☐ balade outre rhin 150 F	☐ hold up 120 F	☐ room ten 100 F
☐ bataille pour midway 140 F	☐ infernal runner 140 F	☐ sai combat 120 F
☐ batman 100 F	☐ initiation basic vol. 1 198 F	☐ salut l'artiste 98 F
☐ biggles 135 F	☐ jungle jane 129 F	☐ shogun 120 F
☐ blade runner 125 F	☐ knight lore 105 F	☐ sorcery 100 F
☐ bomb jack 120 F	☐ krafton et xunk 140 F	☐ space moving 295 F
☐ boulder dash 3 100 F	☐ kung fu master 130 F	☐ spirit 150 F
☐ bridge 250 F	☐ l'affaire vera cruz 160 F	☐ star avenger (464) 80 F
☐ budget familial 150 F	☐ l'aigle d'or 110 F	☐ stress 120 F
☐ bugs buster 125 F	☐ l'héritage 160 F	☐ strike force haarier 115 F
☐ carte d'europe 175 F	☐ la bataille d'angleterre 140 F	☐ super bio 100 F
☐ cauldron 2 110 F	☐ la geste d'artillac 245 F	☐ super sprite 145 F
☐ cine clap 180 F	☐ laser compiler 225 F	☐ sweevo's world 120 F
☐ commando 120 F	☐ le 5ème axe 180 F	☐ tau ceti 105 F
☐ compte bancaire (éd. smart) 150 F	☐ le millionnaire 140 F	☐ tennis 3D 140 F
	☐ loto 125 F	☐ théâtre europe 140 F
☐ contamination 140 F	☐ M à base 165 F	☐ thesaurus 199 F
☐ D.A.M.S. 295 F	☐ mailing (éd. smart) 150 F	☐ the way of tiger 115 F
☐ dossier G. 140 F	☐ mandragore 245 F	☐ They sold a million (no 2) 120 F
☐ dun darach 110 F	☐ master file 198 F	☐ tomahawks 115 F
☐ easy amscalc 128 F	☐ master of the lamps 120 F	☐ tony truand 150 F
☐ elite 180 F	☐ meutre à grande vitesse 180 F	☐ tyrann 185 F
☐ empire 199 F		☐ winter game 115 F
☐ fairlight 180 F	☐ meutre sur l'atlantique 199 F	☐ zorro 110 F
☐ fichier (éd. smart) 150 F	☐ micro scrabble 195 F	

LOGICIELS DISQUETTES

☐ ciné clap 180 F	☐ data mat 450 F	☐ ping-pong 165 F
☐ zombi 180 F	☐ devis-situation 1280 F	☐ pocket base 699 F
☐ graphic city 195 F	☐ dossier G. 210 F	☐ pocket calc. 449 F
☐ fer et flammes (2 disq.) 295 F	☐ dun darach 160 F	☐ pocket wordstar 790 F
☐ 3D fight 199 F	☐ ère du verseau 250 F	☐ pouvoir 199 F
☐ 3D grand prix 150 F	☐ fairlight 180 F	☐ printer pack 2 185 F
☐ adresses (éd. smart) 190 F	☐ fichier (éd. smart) 190 F	☐ red arrows 150 F
☐ agenda (éd. smart) 230 F	☐ fido 200 F	☐ reversi champion 199 F
☐ amstral 180 F	☐ fighter pilot 150 F	☐ shogun 165 F
☐ astrologia 160 F	☐ way of exp. fist + fighting warror 240 F	☐ skyfox 190 F
☐ autoformation à l'assembleur 295 F		☐ space moving 395 F
	☐ foot 199 F	☐ spitfire 169 F
☐ balade au pays de big ben 250 F	☐ gener. applic. D base 2 499 F	☐ sram 180 F
	☐ géographie 199 F	☐ strike force harrier 155 F
☐ balade outre rhin 249 F	☐ gladiator 180 F	☐ super sprite 185 F
☐ bataille pour midway 220 F	☐ golden hits 180 F	☐ superpaint 395 F
☐ batman 165 F	☐ green beret 175 F	☐ tableur (éd. smart) 290 F
☐ biggles 180 F	☐ l'affaire vera cruz 190 F	☐ tau ceti 185 F
☐ bombjack 180 F	☐ l'expert 150 règles 740 F	☐ tennis 3D 199 F
☐ boulder dash 3 150 F	☐ l'héritage 180 F	☐ textomat 450 F
☐ calcumat 450 F	☐ la geste d'artillac 250 F	☐ theatre europe 220 F
☐ carnet (éd. smart) 290 F	☐ la ville infernale 180 F	☐ they sold a million (no 1) 118 F
☐ carte d'europe 245 F	☐ laser compiler 280 F	☐ they sold a million (no 2) 159 F
☐ cauldron 2 180 F	☐ macadam bumper 240 F	☐ tony truand 199 F
☐ cobra pinball 220 F	☐ mailing (éd. smart) 190 F	☐ transmat 165 F
☐ commando 180 F	☐ meutre à grande vitesse 240 F	☐ turbo data base toolbox 740 F
☐ compte bancaire (éd. smart) 190 F	☐ micro scrabble 245 F	☐ winter games 165 F
	☐ Multiplan 490 F	☐ zombi 180 F
☐ contamination 220 F	☐ night gunner 155 F	☐ zorro 180 F
☐ crafton et xunk 220 F	☐ numéro 3 de coktel 280 F	☐ turbo pasc. 540 F
☐ D base 2 790 F	☐ oméga planète invisible 255 F	

LOGICIELS PCW

☐ 3D clock chess 199 F	☐ budget (éd. smart) 380 F	☐ l'expert 150 règles 950 F
☐ A.C.T. 1 799 F	☐ fiche (éd. elp) 790 F	☐ multiplan 498 F
☐ adresses (éd. smart) 380 F	☐ fichier (éd. smart) 680 F	☐ pocket base 790 F
☐ alienor 1055 F	☐ force 4 + mission detec. 199 F	☐ pocket calc. 449 F
☐ am-stram dames 199 F	☐ genecar 199 F	☐ pocket wordstar 790 F
☐ batman 190 F	☐ générator applications	☐ s.a.s. raid 160 F
☐ blocus 199 F	☐ graphol. + biorythmes 199 F	

LIVRES ET REVUES

☐ guide du basic 138 F	☐ débuter avec le CPC 6128 99 F	☐ le livre du logo 149 F
☐ amstrad cp/m plus 148 F		☐ les routines de l'amstrad CPC 149 F
☐ le tour de l'amstrad 84 F	☐ des idées pour les CPC 129 F	
☐ amstrad explore 108 F	☐ graph. et sons du CPC 129 F	☐ livre du lecteur disquette du CPC 149 F
☐ amstrad guide basic 138 F	☐ la bible des CPC 6128 199 F	
☐ amstrad guide du graphisme 108 F	☐ musique sur amstrad 148 F	☐ peeks et pokes du CPC 99 F
	☐ la bible du CPC 464 249 F	☐ programmes basic pour les CPC 129 F
☐ amstrad à l'école 120 F	☐ le basic au bout des doigts 149 F	
☐ amstrad ouvre-toi 99 F		☐ trucs et astuces pour CPC vol. 2 129 F
☐ amstrad premiers programmes 108 F	☐ le langage machine CPC 129 F	
	☐ le livre du PCW 179 F	☐ clefs pour D base II 285 F
☐ amstrad programmation en assem. 108 F	☐ le livre de la C.A.O. 149 F	☐ écrire en D base 185 F
	☐ le livre du CP/M 149 F	☐ l'écho du PCW - le no. 30 F

REVUES ☐ amstrad user ☐ les échos

Possibilités de crédit partiel ou total



- ☐ imprimante DMP 2000 .... 2290 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ stylo optique PCW.......... 890 F
- ☐ souris .... 690 F



TIRVITT 2

Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.

☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1

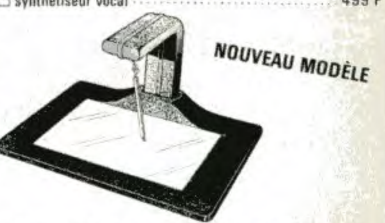




"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

☐ synthétiseur vocal .... 499 F

NOUVEAU MODÈLE



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

☐ graphiscop .... 990 F



Cassettes vierges C20

- ☐ les 5.......... **45 F**
- ☐ les 10.......... **80 F**
- ☐ disquette vierge 3 pouces.......... 35 F
- ☐ disquette vierge pour 8256 .... 79 F
- ☐ **boitier rangement disquettes**.......... 160 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"

- ☐ câble imprimante.......... **150 F**
- ☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
- ☐ adaptateur péritel pour 464 .... 390 F
- ☐ atlaptateur péritel pour 664-6128.......... 490 F
- ☐ ruban imprimante PCW .... 99 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000.......... 99 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 1500 F	☐ E 200 420 F
☐ E 213 3800 F	☐ E 201 1000 F
☐ E 211 3700 F	☐ E 202 1000 F
☐ E 214 2000 F	☐ E 203 1100 F
☐ E 212 3700 F	☐ E 204 390 F
☐ E 215 2700 F	☐ E 101 590 F
☐ E 102 590 F	☐ E 103 590 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F)

NOM ______________________ ORDINATEUR : ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ______________________ TÉL. ________ CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau **ORDI94**

MUSICOS

Fabrice ROSE



Notre ordinateur a des possibilités sonores qu'il est prêt à mettre au service des mélomanes. Pourquoi ne pas les utiliser ?

MUSICOS et un petit éditeur musical, capable de vous aider à créer une partition, stocker celle-ci sur disquette (ou cassette) et la ré-écouter ensuite.

Une partie du clavier de l'AMSTRAD sert de clavier musical. Le programme permet, en jouant, de changer d'octave au moyen du pavé numérique. L'enveloppe peut également être modifiée, de même que la richesse du son et harmoniques.

Les notes s'affichent sur la partie, au fur et à mesure que vous les jouez.

Quelques précisions «techniques» sur le programme :

— les sons sont générés par le canal 129, ceci afin de pouvoir interrompre une note par une autre, même si sa durée n'est pas terminée ;

— si un lecteur de cassettes est utilisé, il faut supprimer la ligne 2040 ;

— la ligne 660 permet de mettre dans la table D le temps séparant deux notes, ceci afin de restituer la mélodie (presque) exacte lors de l'écoute. Cette table D est utilisée en ligne 1920 dans une boucle.

Le mode d'emploi est inclus dans le programme. Un système de menus successifs rend son utilisation agréable.



```
10 REM ************************
20 REM **      MUSICOS       **
30 REM ** Par Fabrice Rose **
40 REM ** Copyright   1986 **
50 REM ************************
60 MODE 1:INK 0.1:INK 1.24:INK 2.20:INK
3.6:BORDER 1
70 PEN 1
80 LOCATE 3.13
90 PRINT "VOULEZ-VOUS LE MODE D'EMPLOI ?
"
100 WHILE REP$="":REP$=INKEY$:WEND
110 IF UPPER$(REP$)="N" THEN 140
120 IF UPPER$(REP$)="O" THEN GOSUB 2430
130 IF UPPER$(REP$)<>"N" AND UPPER$(REP$
)<>"O" THEN REP$="":GOTO 100
140 ON BREAK GOSUB 900
150 ON ERROR GOTO 900
160 MODE 2:INK 0.26:INK 1.0
170 ENVEL=1:ENVET=1:DIVI=1:IF CODER=0 TH
EN I=1:DIM NOTE(700).D(700)
180 ENT -1.2,1.1.4.0.1,1.-1,1.2.0.1.1.-1
.2
190 ENV 1.3.5.1.15.0.3.15.-1.8
200 ENV 2.15.-1.15
210 SYMBOL AFTER 239
```

▷

```
220 REM ***********************
230 REM ** DEFINITION CLEF **
240 REM ***********************
250 SYMBOL 239,0,0,1.2,2,2,2,2
260 SYMBOL 240,112.136.4,4,2,2,2.2
270 SYMBOL 241.2,2,2,2,2,2,2,2
280 SYMBOL 242,2,2,2,2,4,8,16.32
290 SYMBOL 243,2,1,1,2,4,9,18,36
300 SYMBOL 244,64,128,128,128,128,252,4.
130
310 SYMBOL 245,68,72,136,144,144.136,136
,72
320 SYMBOL 246.130,129,129,129,129,129,1
29,130
330 SYMBOL 247,32,32,16.8,7,0,0,0
340 SYMBOL 248,134,132,136.136.240,128.1
28,128
350 SYMBOL 249,0,0,0,0,31,63,31,15
360 SYMBOL 250,128,128,128,128,128,128.1
28,128
370 REM ***********************
380 REM ** DEFINITION NOTES **
390 REM ***********************
400 SYMBOL 251,0,0,0.0,3,3,3,3
410 SYMBOL 252,3,3,3,3,31,63,115,227
420 SYMBOL 253,199.254,124.0.0.0,0.0
430 SYMBOL 254,3,3,3,3,3.3,3,3
440 SYMBOL 255,31,63,115.227,199.254.124
.0
450 REM *********************
460 REM ** DESS.PARTITION **
470 REM *********************
480 CLS
490 A=5:B=9:VAR=0:CPT=0
500 FOR Y=A TO B
510 MOVE 0,400-(Y*16)
520 DRAW 460,400-(Y*16).3
530 NEXT
540 PRINT CHR$(22):CHR$(1)
550 IF A<>5 THEN 580
560 GOSUB 960
570 REM ***********************
580 REM ** JOUER UNE MELODIE **
590 REM ***********************
600 HG$=CHR$(11)+CHR$(8):L=6
610 PEN 1
620 WHILE INKEY$="":WEND
630 IF INKEY(79)=0 THEN I=1:GOTO 480
640 IF INKEY(16)=0 THEN 1430
650 IF INKEY$>="0" AND INKEY$<="20" THEN
 670
660 D(I-1)=INT((TIME-IN)*3):IN=TIME
670 GOSUB 1050
680 GOSUB 1170
690 GOSUB 1340
700 IF NOTE=0 THEN 860
710 NOTE=NOTE/DIVI
720 IF HARMO=1 THEN SOUND 130,NOTE/2,0,0
,ENVEL,ENVET
730 SOUND 129,NOTE,0,0,ENVEL,ENVET
740 K=K+VAR
750 IF INT(H/2)=(H/2) THEN LOCATE L,K:PR
INT CHR$(255)+HG$+CHR$(CAR)+HG$+CHR$(254
)+HG$+CHR$(254)
760 IF INT(H/2)<>(H/2) THEN  LOCATE L,K:
PRINT CHR$(253)+HG$+CHR$(252)+HG$+CHR$(C
AR)+HG$+CHR$(254)+HG$+CHR$(251)
770 NOTE(I)=NOTE
780 L=L+2
790 NOTE=0
800 CAR=254
810 IF CODER=1 THEN CODER=0 ELSE I=I+1
820 CPT=CPT+1
830 IF CPT=26 THEN A=12:B=16:VAR=7:GOTO
500
840 IF CPT=52 THEN A=19:B=23:VAR=14:GOTO
 500
850 IF CPT=79 THEN 460
860 GOTO 610
870 REM ***********************
880 REM ** FIN DU PROGRAMME **
890 REM ***********************
900 PRINT CHR$(22);CHR$(0)
910 MODE 2:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:INK
 2,20:INK 3,6:PEN 1:PAPER 0
920 END
930 REM ******************
940 REM ** DESSIN CLEF **
950 REM ******************
960 PEN 1:CAR=239
970 FOR Y=5 TO 10
980 LOCATE 2,Y:PRINT CHR$(CAR);CHR$(CAR+
1)
990 CAR=CAR+2
1000 NEXT
1010 RETURN
1020 REM ***************************
1030 REM ** CHANGEMENT DE GAMME **
1040 REM ***************************
1050 IF INKEY(13)=0 THEN DIVI=15.93:RETU
RN
1060 IF INKEY(14)=0 THEN DIVI=7.96:RETUR
N
1070 IF INKEY(5)=0 THEN DIVI=4.01:RETURN
1080 IF INKEY(20)=0 THEN DIVI=2:RETURN
1090 IF INKEY(12)=0 THEN DIVI=1:RETURN
1100 IF INKEY(4)=0 THEN DIVI=0.5:RETURN
1110 IF INKEY(10)=0 THEN DIVI=0.25:RETUR
N
1120 IF INKEY(11)=0 THEN DIVI=0.12:RETUR
N
1130 RETURN
1140 REM *****************
1150 REM ** CHOIX NOTE **
1160 REM *****************
1170 IF INKEY(71)=0 THEN NOTE=478:H=1:K=
11:CAR=254
1180 IF INKEY(60)=0 THEN NOTE=451:H=1:K=
11:CAR=35
1190 IF INKEY(63)=0 THEN NOTE=426:H=2:K=
10:CAR=254
1200 IF INKEY(61)=0 THEN NOTE=402:H=2:K=
10:CAR=35
1210 IF INKEY(62)=0 THEN NOTE=379:H=1:K=
10:CAR=254
1220 IF INKEY(55)=0 THEN NOTE=358:H=2:K=
9:CAR=254
1230 IF INKEY(52)=0 THEN NOTE=338:H=2:K=
9:CAR=35
1240 IF INKEY(54)=0 THEN NOTE=319:H=1:K=
9:CAR=254
1250 IF INKEY(44)=0 THEN NOTE=301:H=1:K=
9:CAR=35
1260 IF INKEY(46)=0 THEN NOTE=284:H=2:K=
8:CAR=254
1270 IF INKEY(45)=0 THEN NOTE=268:H=2:K=
8:CAR=35
1280 IF INKEY(38)=0 THEN NOTE=253:H=1:K=
8:CAR=254
1290 IF INKEY(39)=0 THEN NOTE=239:H=2:K=
7:CAR=254
1300 RETURN
1310 REM *****************************
1320 REM ** CHANGEMENT D'ENVELOPPE **
1330 REM *****************************
1340 IF INKEY(0)=0 THEN ENVEL=1:ENVET=1
1350 IF INKEY(1)=0 THEN ENVEL=2:ENVET=0
1360 IF INKEY(2)=0 THEN ENVEL=3:ENVET=0
1370 IF INKEY(9)=0 AND CODCOPY=0 THEN HA
RMO=0:CODCOPY=1:GOTO 1390
1380 IF INKEY(9)=0 AND CODCOPY=1 THEN HA
RMO=1:CODCOPY=0
1390 RETURN
1400 REM **********
1410 REM ** MENU **
1420 REM **********
1430 MODE 2:BORDER 1:INK 0.1:INK 1.24
1440 PRINT STRING$(80,"*")::PRINT "
                              M  E  N  U
                                    "::PR
INT STRING$(80."*");
1450 FOR E=1 TO 25:LOCATE 1,E:PRINT "*":
:LOCATE 80,E:PRINT "*"::NEXT:LOCATE 1,25
:PRINT STRING$(80,"*");
1460 LOCATE 26,8:PRINT "****************
*************"
1470 LOCATE 26,9:PRINT "*
            *"
1480 LOCATE 26,10:PRINT "* JOUER UNE MEL
ODIE ---> 1 *"
1490 LOCATE 26,11:PRINT "*
            *"
1500 LOCATE 26,12:PRINT "* ECOUTER LA ME
LODIE --> 2 *"
1510 LOCATE 26,13:PRINT "*
            *"
1520 LOCATE 26,14:PRINT "* CHARGER UNE M
ELODIE -> 3 *"
1530 LOCATE 26,15:PRINT "*
            *"
1540 LOCATE 26,16:PRINT "* SAUVER UNE ME
LODIE --> 4 *"
1550 LOCATE 26,17:PRINT "*
            *"
1560 LOCATE 26,18:PRINT "* FIN DU PROGRA
MME ----> 5 *"
```

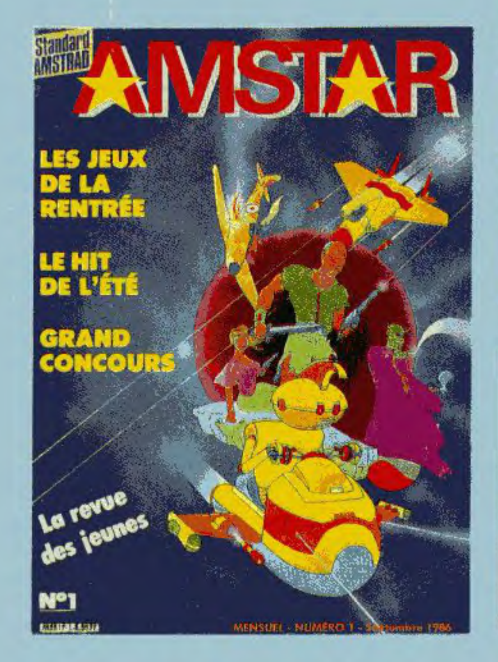
```
1570 LOCATE 26,19:PRINT "*
          *"
1580 LOCATE 26,20:PRINT "***************
*************"
1590 WHILE CH$="":CH$=INKEY$:WEND
1600 CH=VAL(CH$)
1610 ON CH GOTO 1670,1860,1990,2230,900
1620 CH$=""
1630 GOTO 1590
1640 REM *****************
1650 REM ** OPTION JOUER **
1660 REM *****************
1670 MODE 2
1680 PRINT STRING$(80,"*");:PRINT "*
                    J  O  U  E
 R                          *";:PR
INT STRING$(80,"*");
1690 FOR E=1 TO 25:LOCATE 1,E:PRINT "*":
:LOCATE 80,E:PRINT "*";:NEXT:LOCATE 1,25
:PRINT STRING$(80,"*");
1700 LOCATE 27,10:PRINT "***************
***********"
1710 LOCATE 27,11:PRINT "*
          *"
1720 LOCATE 27,12:PRINT "* EFFACER LES N
OTES -> 1 *"
1730 LOCATE 27,13:PRINT "*
          *"
1740 LOCATE 27,14:PRINT "* GARDER LES NO
TES --> 2 *"
1750 LOCATE 27,15:PRINT "*
          *"
1760 LOCATE 27,16:PRINT "***************
***********"
1770 CH$=""
1780 WHILE CH$="":CH$=INKEY$:WEND
1790 IF CH$="1" THEN RUN 140
1800 IF CH$="2" THEN CH$="":CODER=1:GOTO
 160
1810 CH$=""
1820 GOTO 1780
1830 REM ********************
1840 REM ** OPTION ECOUTER **
1850 REM ********************
1860 LOCATE 33,23:PRINT "
1870 FOR N=1 TO I-1
1880 IF INKEY(79)=0 THEN LOCATE 33,23:PR
INT "ECOUTE STOPPEE":GOTO 1940
1890 GOSUB 1340
1900 IF HARMO=1 THEN SOUND 130,NOTE(N)/2
,0,0,ENVEL,ENVET
1910 SOUND 129,NOTE(N),0,0,ENVEL,ENVET
1920 FOR K=1 TO D(N):NEXT
1930 NEXT
1940 CH$=""
1950 GOTO 1590
1960 REM ********************
1970 REM ** OPTION CHARGER **
1980 REM ********************
1990 CLS
2000 Z=1:NOMMEL$=""
2010 PRINT STRING$(80,"*");:PRINT "*
                    C  H  A  R  G  E  M
  E  N  T                      *";:PR
INT STRING$(80,"*");
2020 FOR E=1 TO 25:LOCATE 1,E:PRINT "*":
:LOCATE 80,E:PRINT "*";:NEXT:LOCATE 1,25
:PRINT STRING$(80,"*");
2030 WINDOW 3,78,4,24
2040 DISC$="*.MUS":|DIR,@DISC$
2050 LOCATE 1,13
2060 PRINT SPC(10);:INPUT "NOM DU FICHIE
R (8 LETTRES MAXI) -> ",NOMMEL$
2070 IF NOMMEL$="&" THEN CH$="":GOTO 143
0
2080 IF LEN(NOMMEL$)=0 THEN 2060
2090 IF LEN(NOMMEL$)>8 THEN 2060
2100 FOR T=LEN(NOMMEL$) TO 8:NOMMEL$=NOM
MEL$+" ":NEXT
2110 NOMMEL$=NOMMEL$+".MUS"
2120 OPENIN NOMMEL$
2130 WHILE NOT EOF
2140 INPUT#9,NOTE(Z),D(Z)
2150 Z=Z+1
2160 WEND
2170 CLOSEIN
2180 I=Z-1:CH$=""
2190 GOTO 1430
2200 REM ******************
2210 REM ** OPTION SAUVER **
2220 REM ******************
2230 CLS
2240 PRINT STRING$(80,"*");:PRINT "*
                    S  A  U  V  E  G  A
  R  D  E                      *";:PR
INT STRING$(80,"*");
2250 FOR E=1 TO 25:LOCATE 1,E:PRINT "*":
:LOCATE 80,E:PRINT "*";:NEXT:LOCATE 1,25
:PRINT STRING$(80,"*");
2260 WINDOW 3,78,4,24
2270 LOCATE 1,13
2280 PRINT SPC(10);:INPUT "NOM DU FICHIE
R (8 LETTRES MAXI) -> ",NOMMEL$
2290 IF NOMMEL$="&" THEN CH$="":GOTO 143
0
2300 IF LEN(NOMMEL$)=0 THEN 2280
2310 IF LEN(NOMMEL$)>8 THEN 2280
2320 NOMMEL$=NOMMEL$+".MUS"
2330 OPENOUT NOMMEL$
2340 FOR Z=1 TO I
2350 PRINT#9,NOTE(Z),D(Z)
2360 NEXT
2370 CLOSEOUT
2380 CH$=""
2390 GOTO 1430
2400 REM ******************
2410 REM ** MODE D'EMPLOI **
2420 REM ******************
2430 CLS
2440 PEN 2:PRINT "             MODE D'EM
PLOI"
2450 PEN 1:PRINT "             ---------
----"
2460 PEN 3:PRINT:PRINT"-TOUCHES UTILISEE
S POUR JOUER LES NOTES:":
2470 PEN 1:PRINT:PRINT"          S   D
   E   H   J"
2480 PRINT"        Z   X   C   V   B   N
  M   <"
2490 PRINT:PRINT:PRINT" Z = DO (Grave)
       S = DO (Diese) "
2500 PRINT:PRINT" X = RE
D = RE (Diese) "
2510 PRINT:PRINT" C = MI"
2520 PRINT:PRINT" V = FA
G = FA (Diese)"
2530 PRINT:PRINT" B = SOL
H = SOL (Diese)"
2540 PRINT:PRINT" N = LA
J = SI (Bemol)"
2550 PRINT:PRINT" M = SI
< = DO (Aigu)"
2560 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT"          AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE":PEN 1
2570 CALL &BB06
2580 CLS:PEN 2:PRINT "  PENDANT QUE VOUS
 JOUEZ,VOUS POUVEZ:"
2590 PRINT:PEN 3:PRINT"- CHANGER D'OCTAV
E ->":PRINT:PEN 1:PRINT"    TOUCHES DU P
AVE NUMERIQUE (1-8)"
2600 PRINT:PEN 3:PRINT"- CHANGER D'ENVEL
OPPE ->":PRINT:PEN 1:PRINT"      TOUCHE
S DU CURSEUR ^ ET ->"
2610 PRINT:PEN 3:PRINT"- METTRE DES HARM
ONIQUES ->":PRINT:PEN 1:PRINT"
    TOUCHE COPY"
2620 PRINT:PEN 3:PRINT"- ANNULER LES NOT
ES JOUEES ->":PRINT:PEN 1:PRINT"
       TOUCHE DEL"
2630 PRINT:PEN 3:PRINT"- APPELER LE MENU
 ->":PRINT:PEN 1:PRINT"              TO
UCHE CLR"
2640 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT"          AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE":PEN 1
2650 CALL &BB06
2660 CLS:PEN 2:PRINT "          LES ROUT
INES DU MENU"
2670 PRINT:PEN 3:PRINT"- ECOUTER UNE MEL
ODIE ->":PRINT:PRINT"OPTION 2 . POSSIBIL
ITES :":PRINT:PEN 1:PRINT "TOUCHE DEL =>
 ARRETER L'ECOUTE":PRINT:PRINT "CURSEUR
( ^ ET -> ) CHANGER L'ENVELOPPE"
2680 PRINT:PRINT"COPY => METTRE LES HARM
ONIQUES"
2690 PRINT:PEN 3:PRINT"- CHARGER OU SAUV
EGARDER":PRINT:PRINT"OPTIONS 3 ET 4 . PO
SSIBILITES :"
2700 PRINT:PEN 1:PRINT"SI L'UNE DES DEUX
 OPTIONS EST CHOISIE":PRINT:PRINT"PAR ER
REUR,ON PEUT L'ANNULER EN ENTRANT.";:PRI
NT:PRINT"A LA PLACE DU NOM,LE CARACTERE
'&'."
2710 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT"          AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE":PEN 1
2720 CALL &BB06
2730 RETURN
```

LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer. Voici le premier hit, nul doute qu'il subira des modifications...

Place Utilitaires	Nom	Type	Progres.
1	Transmat	Transfert cassette/disquette	→
2	DBase II	Base de données	→
3	Tasword	Traitement de texte	→
4	Lorigraph	DAO	→
5	Maxam	Editeur-Assembleur	→

Place Jeux	Nom	Type	Progres.
1	Orphée	Aventure	→
2	Spitfire 40	Simulation	→
3	Commando	Arcade	→
4	Colossus Chess 4	Réflexion	→
5	Crafton & Xunk	Arcade/Aventure	→



EUREKA !

Vous aviez travaillé pendant des heures sur ce ... de logiciel, non pas pour le mettre au point, mais simplement pour en trouver la solution. Vous pestiez contre l'éditeur, l'auteur, et votre ordinateur personnel n'osait plus la ramener en public. Finies les nuits blanches, AMSTAR a pensé à vous. Dépoussiérez vos vieux logiciels que vous aviez mis en quarantaine faute d'y trouver une solution, car ceux qui sont des cracks de l'aventure vont pouvoir nous envoyer leurs solutions. Elles seront testées et leurs auteurs récompensés. Attention, il faut que votre dossier "solution" soit complet, les plans seront les bienvenus. A vos crayons !

LE COIN DES AS

Winter Games (Hot Dog)	8,6	Nicolas CLOIREC
Winter Games (Bobsled)	26,54	Stéphane CLOIREC
Winter Games (Speed Skating)	0,32.1	Yanick BOURREE
Harrier Strike Force	8 000	Denis BONOMO
Saï Combat	63 290	Eric FAUREZ
Green Beret	12 800	Marcel LE JEUNE
Spindizzy	8 % of screens 8 % of jewels 8 % of game	Eric VIEL

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel. Ce mois-ci, ce sont les jeux d'aventure qui tiennent la palme.

Nom du logiciel	Editeur	Prix cassette	Prix disque
Zombi	Ubi Soft	X	175 F
Sapiens	Loriciels	140 F	180 F
Attentat	Rainbow	NC	NC
Sram	Ere Informatique	X	180 F
Winter Games	Epyx	130 F	190 F
Nexus	US Gold	NC	NC

SPECIAL AMSTRAD INCROYABLE !

AMSTRAD-GOLD HITS NF — C/D 120/180 F
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — 115/145 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF — 90/135 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

AMSTRAD CASSETTES

NOUVEAUTES !

- BALL BLAZER NF .... 95 F
- CAULDRON 2 NF .... 79 F
- CRYSTAL CASTLE NF ..... 95 F
- CYBERRUN NF .... 95 F
- DESERT FOX NF .... 95 F
- EVE SPY .... 35 F
- FORBIDDEN PLANET ..... 79 F
- GALVAN NF .... 89 F
- HEAVY ON THE MAGIC ... 95 F
- HIGHLANDER NF .... 89 F
- HUMAN TORCH NF .... 95 F
- IMPOSSIBLE MISSION NF .... 95 F
- INTERNATL KARATE ..... 95 F
- JACK THE NIPPER NF .... 95 F
- JEUX SANS FRONTIERES NF . 89 F
- KNIGHT RIDER NF .... 89 F
- KONAMI'S GOLF NF .... 89 F
- LEADERBOARD (GOLF) NF .. 95 F
- MIAMI VICE NF .... 89 F
- MISSION ELEVATOR NF ... 109 F
- MONOPOLY FR .... 175 F
- PAPER BOY NF .... 89 F
- PSI15 TRADING CPY NF .... 95 F
- QUESTPROBE NF .... 95 F
- REBEL PLANET NF .... 95 F
- ROBBOT NF .... 119 F
- SCALEXTRIC NF .... 119 F
- SILENT SERVICE NF .... 95 F
- SPY TREK .... 35 F
- STREET HAWK NF .... 89 F
- SUPERBOWL .... 89 F
- TEMPLE OF TERROR NF .... 95 F
- THE GOONIES NF .... 99 F
- THE GREAT ESCAPE NF .... 89 F
- THE RETURN of the FIST NF . 95 F
- TOBROUCK NF .... 119 F
- UCHI MATA JUDO NF ..... 89 F

HIT PARADE

- 3D GRAND PRIX NF .... 99 F
- BAT MAN NF .... 89 F
- BIGGLES NF .... 95 F
- BOMB JACK NF .... 95 F
- CAULDRON NF .... 79 F
- COMMANDO NF .... 89 F
- COMPUTER 10 HITS VOL1 . 95 F
- CONTAMINATION NF .... 115 F
- CRAFTON ET XUNK NF ... 115 F
- EDEN BLUES NF .... 115 F
- GHOST N GOBBELINS NF ... 89 F
- GREEN BERET NF .... 95 F
- GUNFRIGHT NF .... 95 F
- HYPERSPORTS NF .... 95 F
- KNIGHT GAMES NF .... 89 F
- KUNG FU MASTER NF ..... 95 F
- MOVIE NF .... 89 F
- NEXUS NF .... 95 F
- PACIFIC NF .... 115 F
- PING PONG NF .... 79 F
- RAMBO NF .... 79 F
- RESCUE ON FRACTALUS NF 95 F
- SCRABBLE FR NF .... 175 F
- SPY VS SPY NF .... 95 F
- STRIKE FORCE HARRIER NF . 95 F
- TAU CETI .... 95 F
- THE DAMBUSTERS NF ..... 99 F
- THE WAY OF THE TIGER NF . 95 F
- THEATRE EUROPE NF ..... 119 F
- TOMAHAWK NF .... 95 F
- V ! NF .... 95 F
- WINTER GAMES NF ...... 95 F
- WORLD CUP 86 NF ...... 95 F
- ZORRO NF .... 95 F

- AFFAIRE VERA CRUZ NF ... 169 F
- AIRWOLF .... 99 F
- ALIEN 8 NF .... 75 F
- ALIEN HIGHWAYS .... 89 F
- BACK TO THE FUTURE .... 95 F
- BATAILLE d'Angleterre NF ... 115 F
- BATAILLE pour Midway NF .. 119 F
- BOUNDER NF .... 85 F
- COLOSSUS CHESS 4 ..... 119 F
- DUNDARACH .... 105 F
- FAIRLIGHT .... 95 F
- FIGHTER PILOT NF .... 89 F
- FIGHTING WARRIOR NF .... 85 F
- FRANCK BRUNO BOXING NF 95 F
- FRIDAY THE 13TH .... 89 F
- GESTE D'ARTILLAC NF .... 245 F
- GHOSTBUSTER NF .... 95 F
- HACKER NF .... 95 F
- HIGHWAY ENCOUNTER ... 99 F
- HOLD UP NF .... 105 F
- L'HERITAGE NF .... 169 F
- LORD OF MIDNIGHT ..... 95 F
- LORD OF THE RING ..... 165 F
- MACADAM BUMPER NF ... 125 F
- MANDRAGORE NF .... 195 F
- MASTER OF THE LAMPS NF . 95 F
- MILLIONNAIRE NF .... 119 F
- MINDSHADOW .... 85 F
- MISSION DELTA NF ...... 105 F
- MONTY ON THE RUN NF ... 89 F
- NIGHT SHADE NF .... 95 F
- OMEGA planète invisible NF .. 249 F
- RALLY II NF .... 95 F
- RED HAWK NF .... 89 F
- ROCK'N WRESTLE NF ..... 85 F
- ROCKY HORROR SHOW ... 89 F
- SABOTEUR .... 95 F
- SKYFOX NF .... 99 F
- SORCERY NF .... 89 F
- SPINDIZZY NF .... 95 F
- SPITFIRE 40 .... 95 F
- STARQUAKE .... 89 F
- SWORDS AND SORCERY .. 99 F
- TANK COMMANDER NF .... 95 F
- THE WAY OF EXPL FIST NF . 85 F
- TITANIC NF .... 95 F
- TUBARUBA NF .... 89 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

NOUVEAUTES !

- CAULDRON 2 NF .... 135 F
- COLOSUS CHESS 4 ...... 169 F
- CRYSTAL CASTLE NF ..... 145 F
- GALVAN NF .... 145 F
- HARRY ET HARRY NF ..... 169 F
- HIGHLANDER NF .... 145 F
- HUMAN TORCH NF .... 145 F
- JACK THE NIPPER NF ..... 145 F
- JEUX SANS FRONTIERES NF 145 F
- KNIGHT RIDER NF .... 145 F
- KONAMI'S GOLF NF ...... 145 F
- MIAMI VICE NF .... 145 F
- MISSION ELEVATOR NF ... 159 F
- MONOPOLY FR NF .... 245 F
- NEXUS NF .... 145 F
- PAPER BOY NF .... 145 F
- REBEL PLANET NF .... 145 F
- RESCUE ON FRACTALUS NF 145 F
- ROBBOT NF .... 169 F
- ROLLER COASTER NF .... 135 F
- SCRAM NF .... 168 F
- STREET HAWK NF .... 145 F
- TEMPLE OF TERROR NF ... 145 F
- THE DAMBUSTERS NF .... 145 F
- THE GOONIES NF .... 145 F
- THE GREAT ESCAPE NF ... 145 F
- THE RETURN of the FIST NF . 145 F
- TOBROUCK NF .... 169 F

HIT PARADE

- 3D GRAND PRIX .... 155 F
- BAT MAN NF .... 145 F
- BATAILLE d'Angleterre NF 195
- BATAILLE pour Midway NF .. 195 F
- BIGGLES NF .... 145 F
- BOMB JACK NF .... 145 F
- BOUNDER NF .... 129 F
- BRUCE LEE NF .... 125 F
- CAULDRON NF .... 125 F
- COMMANDO NF .... 145 F
- CONTAMINATION NF .... 195 F
- CRAFTON ET XUNK NF ... 195 F
- D BASE II NF .... 650 F
- EDEN BLUES NF .... 195 F
- EXPL fist + FIGHT Warrior NF 185 F
- GHOST N GOBBELINS NF .. 145 F

HIT PARADE

- GREEN BERET NF .... 145 F
- HYPERSPORTS NF .... 125 F
- KNIGHT GAMES NF ...... 145 F
- KUNG FU MASTER NF .... 145 F
- MOVIE NF .... 145 F
- MULTIPLAN NF .... 498 F
- PACIFIC NF .... 159 F
- PING PONG NF .... 145 F
- SCRABBLE FR NF .... 245 F
- SORCERY NF .... 130 F
- STRIKE FORCE HARRIER NF 145 F
- THE WAY OF THE TIGER NF 145 F
- THEATRE EUROPE NF .... 195 F
- V ! NF .... 145 F
- WINTER GAMES NF ...... 145 F
- WORLD CUP 86 Foot NF .... 145 F
- YE AR KUNG FU NF ...... 125 F
- ZOMBI NF .... 175 F

- 3D MEGACODE NF .... 230 F
- 3D VOICE CHESS NF ..... 145 F
- AFFAIRE VERA CRUZ NF ... 195 F
- AIRWOLF .... 125 F
- ALIEN HIGHWAYS ...... 135 F
- AMELIE MINUIT NF ...... 165 F
- BACK TO THE FUTURE .. 145 F
- BORED ON THE RING .... 135 F
- ELIDON .... 49 F
- FAIRLIGHT .... 145 F
- FIGHTER PILOT NF ...... 135 F
- FRANK BRUNO BOXING NF . 145 F
- GESTE D'ARTILLAC NF .... 295 F
- HACKER NF .... 145 F
- HARRIER ATTACK ...... 125 F
- HIGHWAY ENCOUNTER .. 139 F
- JUMPJET NF .... 155 F
- L'HERITAGE NF .... 189 F
- LORD OF MIDNIGHT .... 135 F
- MAC GUIGUAN BOXING NF . 145 F
- MACADAM BUMPER NF ... 175 F
- MANAGER NF .... 175 F
- MINDSHADOW NF .... 145 F
- MISSION DELTA NF ...... 175 F
- MONTY ON THE RUN NF .. 125 F
- MUSIC SYSTEM NF ...... 145 F
- OMEGA planète invisible NF .. 249 F
- RED ARROWS NF .... 135 F
- SKYFOX NF .... 145 F
- SPINDIZZY NF .... 145 F
- SUBTERRANEAN STRIKER 125 F
- TANK COMMANDER NF ... 135 F
- TAU CETI .... 145 F
- TLL NF .... 130 F
- TOMAHAWK NF .... 145 F
- WHO DARES WIN II ...... 145 F
- WORKING BACKWARDS .. 95 F
- ZORRO NF .... 145 F

NOUVEAU: MICROMANIA A PARIS !
- **Printemps Haussmann**
- **Hachette St Michel, 29, bd. St Michel**

Démonstration des jeux sur écran vidéo

GB : Le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais. "NF" à coté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

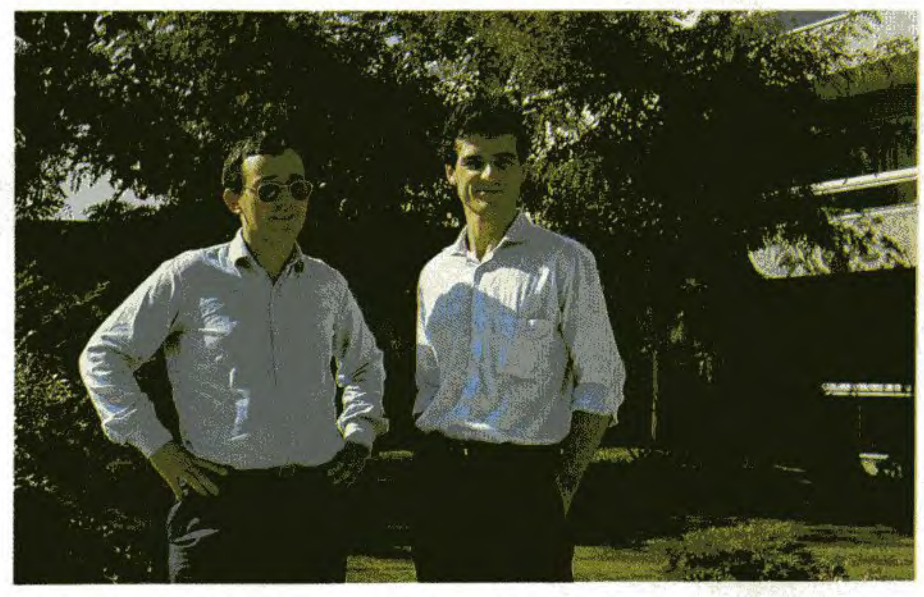
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **15 F** pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

LORICIELS



LE PETIT CHAT RONRONNE



Marc BAYLE et Laurent WEILL, deux mordus de la micro, ont créé LORICIELS, avec pour tout bagage, une dizaine de softs mis au point pendant leur service militaire, au cours duquel ils se sont rencontrés d'ailleurs.
Comme quoi, çà sert de faire son service ! Marc apportait son diplôme d'ingénieur Arts et Métiers, Laurent sa maîtrise d'informatique, et leurs économies atteignaient à eux deux, tout juste 40 000 F. « Notre luxe, ironisent ils, c'est d'avoir commencé dans un studio de 35 M2, pas dans un garage... »

Un an après sa création, LORICIELS proposait déjà un catalogue de plus de 80 logiciels, couvrant tous les domaines d'applications informatique.
Aujourd'hui, son catalogue compte plus de 160 titres, dont de nombreux best sellers. « Nous avons pris le parti, dès le début, de bien faire ce que nous savions faire.
De deux manières : en misant tout sur la qualité de nos produits, et en ne nous consacrant qu'à la réalisation de logiciels. »

Pas moins d'une douzaine d'ordinateurs familiaux peuvent trouver là, une alimentation variée à leur mémoire affamée : du jeu d'arcade, d'action ou d'aventure, en passant par les simulateurs, les jeux de réflexion ou les éducatifs, LORICIELS propose une gamme très étendue de produits.
Rien que pour AMSTRAD, le catalogue de LORICIELS compte plus de trente titres.

Après une première année de forte expansion, LORICIELS entreprend avec succès de créer sa propre filiale de distribution.
Février 86, renforçant encore plus sa distribution, LORICIELS signe un accord de partenariat technique et commercial avec la firme Américaine ACTIVISION, Leader aux U.S.A.
Cet accord porte sur la distribution des produits des deux marques. LORICIELS assurant la distribution des produits ACTIVISION pour la France, et ACTIVISION assurant la diffusion de la marque LORICIELS à l'étranger ; notamment en Angleterre, en Allemagne et aux Etats Unis.

Dorénavant, LORICIELS pense résolument "international" : « c'est la seule manière d'évoluer sur le marché du logiciel grand public. »

LORICIELS, ce n'est ni une structure figée, ni une société unicellulaire ; c'est le noyau, le centre d'une structure satellite, pour une meilleure diversification de son activité.

« Ce choix de structure nous a été commandé par la nécessité de rester dynamique, c'est à dire de ne pas s'alourdir par une structure verticale trop hiérarchisée. »
Aujourd'hui, LORICIELS, c'est 45 personnes, et plus de 20 Milliards d'octets vendus !!

Mis à part ces 45 personnes qui travaillent au sein de LORICIELS, cette société emploie une centaine d'auteurs indépendants, rémunérés en royalties.

« Nos programmeurs sont payés en royalties ; c'est souple, simple et très ouvert. Et comme LORICIELS s'agrandit très vite, on embauche les meilleurs !»

« La création d'un programme est peu à peu devenu un véritable travail d'équipe ; chacun ayant son domaine de prédilection : sons, graphismes, scénaris... »

Tous les ans à la même époque, çà recommence !!!

« Le petit chat devenait claustrophobe, à en refuser sa pâtée ; nos locaux étaient trop petits, et LORICIELS, victime de son succès devait déménager. »

« Alors, pendant que vous étiez en vacances LORICIELS quittait la bonne ville de BOULOGNE BILLANCOURT, pour s'installer à **RUEIL MALMAISON** où l'attendaient 1600 m².
Oubliés les bureaux exigus, l'entassement du matériel et les inévitables embouteillages dans les couloirs. . .
Espérons maintenant que le petit chat ne fera plus de scène. . . »
La force de LORICIELS, c'est sa vitalité, sa souplesse, tant par sa structure que par son esprit.

Esprit d'équipe de rigueur, LORICIELS démontre qu'il n'est pas obligatoire d'être anglo saxon pour réussir dans le domaine du logiciel.

Notez tout de suite leur nouvelle adresse :

LORICIELS
81, Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. (1) 47 52 11 33

SE FAIRE EDITER : COMMENT ?



N'est-il pas alléchant d'essayer de gagner quelques milliers de francs avec un logiciel que l'on a écrit ? Oui, mais, attention... il faut être réaliste si l'on ne veut pas aller de désillusion en désillusion !

Denis BONOMO

Disons-le d'emblée : rares sont les élus qui parviendront au bout du chemin et verront le titre de leur logiciel au catalogue de l'éditeur. Nous allons voir pourquoi.

Pour pouvoir envisager de proposer son logiciel à un éditeur, il faut d'abord se poser quelques questions :

— Qu'existe-t-il sur le marché qui se rapproche de ma réalisation ? (Inutile de vous pointer avec un Pac-man ou un Pendu...)

— Mon logiciel intéressera-t-il du monde ? (L'analyse statistique sur la reproduction des drosophyles en milieu radioactif ne représente pas un gros marché.)

— L'utilisation de mon logiciel est-elle à la portée de tout le monde ? (Autrement dit, ma notice explicative est-elle suffisamment détaillée ?)

— Les tests que j'ai effectués, sont-ils suffisants ? (Imaginez la tête de la personne, chargée par l'éditeur d'évaluer votre logiciel, tombant sur un "SYNTAX ERROR IN..." dans une arborescence que vous n'avez pas explorée...)

Sur un marché comme celui de l'AMSTRAD, il est très difficile maintenant de trouver quelque chose d'original, surtout dans le domaine du jeu. Heureusement, il existe beaucoup de catalogues qu'il est bon de consulter.

Au niveau des utilitaires, le problème est différent : les gestions de fichiers, traitements de texte, tableurs, comptabilités, ont beau être abondants, si le vôtre propose un «petit plus» à l'utilisateur, que ce soit au niveau de l'ergonomie ou de la rapidité, il a toutes les chances d'être retenu.

Les jeux d'aventure ou jeux de rôle abondent, mais, de par leur nature, laissent une place possible à l'originalité. Un Space Swackers n'a maintenant plus d'intérêt... Par contre, si vous êtes l'auteur d'une simulation de vol écrite entièrement en assembleur, vous avez toutes vos chances ! Quoi ? Vous avez développé un nouveau DOS et des utilitaires de travail sur disquette ? Là, il est certain que bien des portes vous seront ouvertes.

Soyez réaliste... Pour être commercialisable, votre travail doit pouvoir se vendre facilement. Bien sûr, on peut toucher des marchés très spécifiques (exemple : logiciels de communication radio) intéressant un petit nombre d'éditeurs : la clientèle existe et attend le produit. Par contre, une application développée pour ses besoins personnels tel que le calcul des temps de pose en labo photo, a peu de chances d'aboutir sur une commercialisation rentable !

Avant d'être proposé à un éditeur, le logiciel devra avoir été testé sur quelques cobayes : si possible des gens qui n'ont aucun rapport avec vous (ceux-ci auraient tendance à ne pas vouloir vous blesser), ni avec l'informatique en général. Si votre logiciel demande que la machine soit complètement initialisée avant son chargement, n'écrivez pas dans votre notice "Faites un RESET", mais plutôt "Appuyer sur CTRL + SHIFT + ESC". Envisagez toutes les possibilités : si la date de naissance doit être introduite avec l'année sur 4 caractères, indiquez-le ! Un logiciel, mis entre les mains inexpertes, ne doit pas pouvoir être «planté».

Ce dernier point nous amène sur le sujet de la «mise au point» du programme : celle-ci est très importante car un bug qui serait découvert après l'édition sur support magnétique conduit à une mévente catastrophique. Les bruits courent vite : «SUPERXON est buggé» ! L'image de marque de l'éditeur, et la vôtre par la même occasion, en sont ternies.

Arrivé à ce stade, si tous les voyants sont au vert, vous pouvez entrer en contact avec différents éditeurs. Dans un premier temps, utilisez le téléphone ou le courrier traditionnel. Nul doute que, si l'éditeur est intéressé, il ne vous invite à lui envoyer votre produit. A quoi pensez-vous ? Non ! Vous avez tort... il ne prendra pas le risque de «voler» votre travail. Malgré tout, si vous n'avez pas confiance, il est toujours possible d'assurer ses arrières : il existe un organisme pour la protection du logiciel (l'APP, Agence pour la Protection des Programmes).

Votre logiciel est maintenant retenu : l'éditeur vous suggèrera quelques modifications dans le programme ou la notice. Faites confiance à son expérience. Si c'est un jeu, des gens compétents se chargeront d'y ajouter une page graphique de présentation et, éventuellement, une illustration sonore.

Tant que vous y êtes, vous signerez un contrat en bonne et due forme : les droits d'auteurs varient d'un éditeur à un autre, de 10 à 50 %... du prix du logiciel. L'éditeur prépare ses jaquettes. La publicité est lancée. Les premières cassettes et disquettes sortent de duplication. Bonne chance !

Un dernier mot... Si malgré tous ces conseils, votre logiciel a été refusé et qu'il vous paraît bon, contactez-nous : nous l'éditerons peut-être dans notre revue !









1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

← **Evitez-leur ce triste sort...**



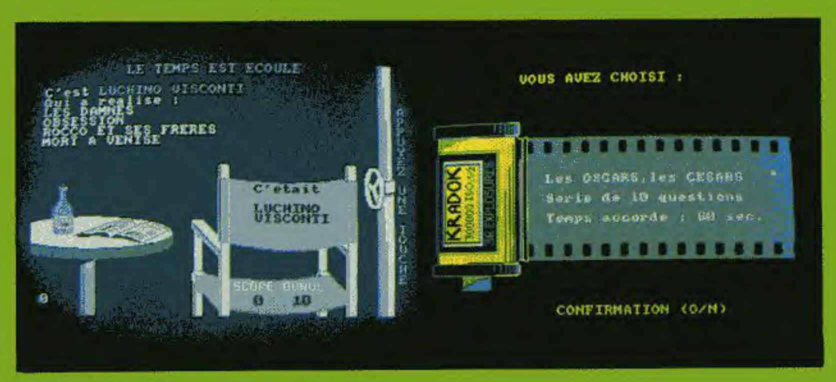




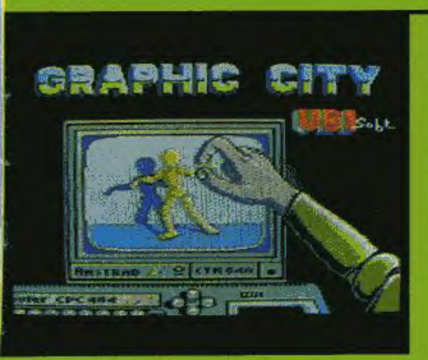
UN JEU DE RÔLE...
TOUT EN COULEURS ET EN 3D...
SUR 2 DISQUETTES...
GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS !!!



Etes-vous une tête... A CLAP ?



TESTEZ VOS CONNAISSANCES...



- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstrations incorporées...

GRAPHIC CITY

LA VERSION DISQUETTE CONTIENT EN PLUS :

- Tracé des chemins
- Un éditeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0.

TOUS CES PROGRAMMES SONT POUR AMSTRAD

NOM : ____________________
ADRESSE : ____________________

VILLE : __________ CODE POSTAL : __________

PORT GRATUIT **Règlement par chèque bancaire ou CCP.**

- ☐ CLAP CINE-DISC 180 F
- ☐ FER ET FLAMME-DISC 295 F
- ☐ GRAPHIC CITY-DISC 195 F, ☐ CASS 150 F
- ☐ ZOMBI-DISC 180 F

MIRAGE IMAGER
DES TRANSFERTS FACILES



é ! Ça y est... on nous a sorti un produit miracle, capable de transférer sur disquette pratiquement tous nos logiciels cassette protégés ! Son nom ? MIRAGE IMAGER...

Denis BONOMO

Petite boîte miracle, de la taille d'une classique et banale extension, MIRAGE IMAGER se branche sur le bus d'extension, en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Sur 464, l'interface disque se connectera derrière. Pour les 664 ou 6128, il faudra y adjoindre une rallonge de bus de quelques centimètres. Par cette greffe, votre AMSTRAD se trouve tout transformé. Ces logiciels sur cassette, que vous n'utilisiez que rarement, à cause du temps de chargement, et que vous aimeriez bien pouvoir transférer sur vos disquettes, malgré leurs protections, vont enfin reprendre du service.

Comment ? C'est magique ! Il suffit d'appuyer sur un petit bouton rouge, situé sur le boîtier de MIRAGE IMAGER, pour déclencher le processus... Un logiciel intégré dans la boiboîte fait le reste... Il est important de souligner que ce transfert peut s'effectuer n'importe quand !

Vous chargez donc votre jeu favori, laissez passer les écrans de présentation qui ne servent qu'à faire joli. Au début du jeu, une petite pression sur le bouton rouge, et c'est parti ! Un message affiche le copyright en haut de l'écran et sera suivi d'un menu dès que vous aurez appuyé sur ENTER. A partir de là, on peut sauvegarder le logiciel, dans l'état où il est (marrant, si vous avez atteint un score fantastique, vous pouvez le retrouver), recharger un programme préalablement sauvegardé par MIRAGE IMAGER, cataloguer la disquette, réinitialiser le système ou tout simplement lancer le programme en mémoire. C'est vraiment simple à utiliser !

Le programme se trouve transféré sur disque après avoir subi un traitement spécial (compactage). Les opérations de transfert peuvent durer plusieurs dizaines de secondes.

Je vois venir d'ici les petits malins, qui pensent se constituer ainsi une logithèque à bon prix... Pour fonctionner, le logiciel aura besoin de l'interface. La disquette seule ne suffit pas...

Dans la boîte, un circuit imprimé, tout propre et tout joli, supporte les deux connecteurs et les composants : de la mémoire et une ROM contenant le logiciel de transfert. Une notice de 4 pages, en français, explique comment utiliser MIRAGE IMAGER et donne la raison des différents messages d'erreur que vous risquez d'obtenir en cours d'utilisation.

A notre avis, MIRAGE IMAGER est un excellent investissement pour qui possède une importante logithèque sur cassette et veut en assurer le transfert sur disquette.

MIRAGE IMAGER n'est, à ce jour, vendu en France que par DUCHET Computers, société implantée en Angleterre. Rassurez-vous, si vous voulez téléphoner, ils parlent très bien le français !

DUCHET, tél. 19.44.291.257.80.

GRAPHOLOGIE a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Logiciel livré avec livret explicatif et des exemples.

- **BIORYTHMES**

Utilisez la puissance de l'ordinateur pour calculer vos COURBES DE BIORYTHMES. Vous pourrez ainsi déterminer les périodes fastes ou critiques de vos cycles émotionnel, physique et intellectuel ; et en tenir compte comme le font par exemple les compagnies d'aviation américaines.
D'utilisation très facile, ce logiciel vous permettra de comparer également, sur le même écran, deux biorythmes différents. Enfin un calendrier perpétuel est fourni dans le logiciel et vous permet de connaître le jour de la semaine correspondant à une date donnée. Vous trouverez également dans la notice des dates de naissance de personnalités dont vous pourrez ainsi calculer les biorythmes.

UTILITAIRES

- **UTILITAIRE DISQUETTE**

Cette disquette vous propose un certain nombre de programmes utilitaires vous permettant de travailler au coeur même de la disquette : lecture de pistes et de secteurs...Vous pourrez ainsi réparer vos disquettes endommagées et récupérer des fichiers.

- **KIT PROGRAMMEUR AMSTRAD**

Cette disquette regroupe 5 logiciels indispensables : DAO, MAGIC PAINTER, SUPER COPY, ET UTILITAIRE DISQUETTE. Une véritable boîte à outil.

EDUCATIFS (sur cassette uniquement)

- **EDUCATIF 1 : MEMORAM**

Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. MEMORAM contient 60 dictées que l'ordinateur aidera à mémoriser. Cet effet de mémorisation doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. A partir de 7 ans.

- **EDUCATIF 2 : PLURIEL/AMSTERM**

PLURIEL : ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms. Tous les types de fautes concernant le pluriel entraînent aussitôt des révisions systématiques adaptées qui dissiperont progressivement les lacunes.

AMSTERN : Les règles de terminaison concernant près de 600 mots vous rappèleront que la langue française n'est pas si simple. L'ordinateur, intransigeant mais patient, vous interrogera sur ces points. A partir de 7 ans.

- **EDUCATIF 3 : NOMBRES/DICO**

NOMBRES : ce logiciel est destiné aux enfants qui veulent apprendre à lire et écrire correctement les nombres. Il s'adapte au niveau de l'enfant qui peut analyser ses erreurs par comparaison et améliorer ainsi sa compréhension du rythme de numération décimale.

DICO : un jeu éducatif pour toute la famille. L'ordinateur fabrique des mots, à vous de les retrouver. Heureusement le programme vous aide dans votre recherche en situant visuellement vos résultats. 10 niveaux de difficulté : de très facile à très difficile. A partir de 7 ans.

- **EDUCATIF 4 : MATHASARD**

Un logiciel éducatif très bien écrit, pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, MATHASARD vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

- **EDUCATIF 5 : ORTHO-REPERES**

ORTHO-REPERES est un utilitaire qui a pour but d'aider les élèves de 4e, 3e et 2e à résoudre les problèmes de géométrie et d'algèbre dans le plan. Ce programme comporte de nombreuses commandes, tracé de droites, de points, calcul d'équations, représentation d'équations...Et bien sur, la sauvegarde et l'impression des courbes crées.

- **EDUCATIF 6 : VOCABULAIRE**

Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire qui ont été créés par une enseignante. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques (catégories, contraires, peuples, géographie, synonymes) exercices avec les réponses. Ils permettent à l'élève d'avoir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Conçu pour les classes de 6ème et 5ème.

- **EDUCATIF 7 : CONJUGAISON**

Ce logiciel éducatif, utilisable dès 8 ans (CE1) est composé d'un programme et d'un fichier contenant 900 formes verbales couvrant 9 temps. Un module "test de connaissance" permet bien sur de contrôler les progrès mais le programme offre aussi au pédagogue la possibilité de définir lui même le contenu du fichier et de le modifier en permanence pour l'adapter eu niveau de l'élève ou de l'utilisateur. Le fichier peut être listé sur imprimante.

- **DISQUETTE EDUCATIVE AMSTRAD 1**

Cette disquette regroupe les éducatifs : MEMORAM, AMSTERM, PLURIEL, NOMBRES ET DICO

- **DISQUETTE EDUCATIVE AMSTRAD 2**

Cette disquette regroupe les éducatifs : MATHASARD, ORTHO REPERE ET HISTO QUIZZ

- **DISQUETTE EDUCATIVE AMSTRAD 3**

Cette disquette regroupe 4 programmes éducatifs : DECIM, PENDULE, TABLE, AMSCOM.

- **DISQUETTE EDUCATIVE AMSTRAD 4**

Cette disquette regroupe les 3 éducatifs suivants : PROFF, VOCABULAIRE/CONJUGAISON, et le jeu CHATEAU DU DIABLE.

PCW : DEJA 6 PROGRAMMES

- **GENECAR (GRAPHISMES SUR PCW)**

Enfin un logiciel utilitaire permettant de faire du graphisme sur le PCW, GENECAR utilise la technique de redéfinition des caractères. Vous pourrez intégrer ces graphismes dans vos propres logiciels. Un programme très performant et facile d'utilisation.

- **GRAPHOLOGIE ET BIORYTHMES**

GRAPHOLOGIE : le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Ce logiciel a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Ce logiciel est livré avec un livret explicatif et des exemples.

BIORYTHMES : Utilisez la puissance de l'ordinateur pour calculer vos courbes de biorythmes. Vous pourrez ainsi déterminer vos périodes fastes ou critiques de vos cycles émotionnel, physique et intellectuel et en tenir compte. Enfin un calendrier perpétuel est intégré et vous permet de connaître le jour de la semaine correspondant à une période donnée.

- **AM-STRAM-DAMES**

Un jeu de dames de haut niveau, langage machine, efficacité, 7 niveaux de jeux... Un adversaire redoutable qui fera de vous un adversaire redouté.

- **FORCE 4 ET MISSION DETECTOR**

FORCE 4 : Une version superbe du jeu de réflexion, où comme dans les Dames ou les Echecs, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu)

MISSION DETECTOR : La guerre galactique fait rage. Commandant le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète ZICRA. Attention l'armada KARBON qui vous attaque est composée de 6 bases spatiales, ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti radars...Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.

- **HISTOIRE D'OR**

Premier western en cinémascope, ce logiciel raconte les aventures d'un homme au temps de la ruée vers l'or en Californie. Tous les ingrédients indispensables aux grands westerns sont présents. Une réalisation superbe, une magnifique aventure.

- **REVERSI**

Le REVERSI est un classique des jeux de réflexion : il comporte 12 niveaux de jeu, plusieurs stratégies possibles et bat sans problème de grands classiques (REVERSAL sur Apple II). L'algorythme est directement issu des concepts de l'Intelligence Artificielle. Utilisation très agréable. Un must des jeux de réflexion.

Si vous ne trouvez pas ces logiciels chez votre revendeur, écrivez : COBRASOFT, BP 155, 71104 Chalon-sur-Saône Cedex.

LOGICIELS AMSTRAD : CPC 464, 664, 6128 et PCW

WARGAMES

• 1815

Napoléon aurait peut-être pu éviter des défaites sanglantes ! Grâce à ce logiciel, véritable WARGAME de haut niveau, basé sur les campagnes napoléoniennes, vous pouvez à distance retracer l'histoire. Toutes les possibilités sont offertes au stratège pour vaincre l'armée ennemie. Le terrain est représenté sur l'écran avec son relief, les villes, les unités des deux armées : infanterie, cavalerie, poste de commandement. L'ordinateur sert d'arbitre et gère tous les paramètres. Ce logiciel permet de créer son propre terrain de manoeuvre et de le sauvegarder offrant ainsi une multitude de situations ! On peut également sauvegarder une partie en cours. Pas besoin de longues heures de préparation, de manipulations incessantes et pas de petits cartons qui s'envolent au premier courant d'air...

• DIVISION BLINDEE

Jeu de simulation hyper réaliste, écrit par un spécialiste des jeux de stratégie, DIVISION BLINDEE vous entraîne sur le champ de bataille des Ardennes. Jeu de simulation stratégique et tactique, il oppose deux régiments de chars de combat. Vous pouvez jouer à 2 ou contre l'ordinateur. Vous disposez de 10 terrains de bataille différents. Bien sur vous pouvez sauvegarder votre partie, ce qui vous évitera des manipulations inutiles !

AVENTURE

• HMS COBRA

Décembre 1942. La guerre fait rage. L'approvisionnement de l'URSS est vital pour la victoire des alliés. Les chars, munitions, carburant sont convoyés des USA vers Mourmansk. Au delà du SCAPA FLOW c'est la marine royale britannique qui assure la protection des convois dans la partie la plus dangereuse du trajet. En effet, les allemands mettent tout en oeuvre pour couler ces navires : bombardiers, avions-torpilleurs, meutes de sous-marins et une escadre de navires comprenant des croiseurs lourds et le cuirassier TIRPITZ. Votre rôle est d'assurer le commandement du convoi et de son escorte : destroyers, porte-avions, croiseurs. Vous même êtes à la tête du plus beau fleuron de la Royal Navy : le croiseur lourd HMS COBRA. Mais les allemands ont la nature avec eux : l'hiver l'océan artique est dangereux (brouillard, tempêtes, icebergs...).

Un jeu surprenant sans cesse renouvelé qui regroupe tous les genres : aventure, wargame, arcade, jeu de rôle. Saurez vous éviter le désastre du convoi FR 77 qui, parti le 22 novembre 42 avec 28 navires, atteignit Mourmansk le 3 décembre avec 7 bateaux ?

• MEURTRE A GRANDE VITESSE

Après l'Orient Express, immortalisé par Agatha Christie, le TGV sert de cadre à un nouveau type de logiciel : une énigme policière que vous devez résoudre. Tous les éléments sont à découvrir : photos, témoignages, objets, extraits de journaux et même de véritables indices matériels joints à la cassette. Saurez vous découvrir le meurtrier et les mobiles de son crime. Faites appel à votre intelligence et à votre astuce.
"Un logiciel d'un type nouveau"..."qui ne manque pas d'humour" (MICRO7) "On se laisse prendre par l'ambiance...une très belle réussite" (TILT).

• MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

1938. Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre, le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour sa 100ème traversée. A bord l'ambiance est aux rires et au champagne. La clientèle est fortunée et insouciante...Pourtant un drame va se jouer pendant la traversée : un meurtre, des disparitions. A vous de dénouer les fils de l'intrigue et de démasquer l'espion. Pour vous aider vous disposez d'un dossier vert contenant plusieurs indices : une lettre codée, une douille de pistolet, pinces, cassettes, journaux d'époque.....40 suspects à interroger, ce ne sera pas une enquête facile. Vous avancez sur des oeufs.

ARCADE

• COBRA PINBALL

Logiciel copie conforme d'un véritable flipper COBRA PINBALL vous stupéfiera par son réalisme. Tout vous est permis : les fourchettes, les amortis... le flipper comporte : extra-ball, loterie, couloirs de remontée, couloirs latéraux, bumpers, cibles, tourniquet, ... Bien sûr on peut "masser"... mais gare au tilt ! Les paramètres (vitesse, rebond, gravité,...) sont modifiables par le joueur. 100 % langage machine.
"Un jeu d'adresse bien fait, comme on les aime" (Jeux et Statégie)
"La ruine des fabricants de vrais flippers..." (Votre Ordinateur)
"Hallucinant de réalisme. Quel plaisir..." (TILT)

• ZIGGY

Parfait jeu d'arcade aux 60 salles remodifiables (éditeur incorporé) vous êtes le serpent sacré du temple aztèque. Pour survivre et atteindre votre taille adulte, vous devez avaler des pastilles qui sont sur votre chemin. Attention, plus vous mangez de pastilles, plus vous vous allongez. Si vous vous touchez, tel le serpent qui se mort la queue, votre venin vous tuera !
Différentes salles, différentes vitesses, un jeu classique au plaisir indémodable.

• L'HEPISS

Votre station spatiale a été construite au sein d'un astéroïde que vous contrôlez grâce à un générateur de puissance. Mais le malheur arrive sous la forme d'un grand trou noir dans lequel votre astéroïde se précipite à toute allure sans que vous puissiez rien faire pour l'en empêcher. Votre seule ressource est de quitter l'astéroïde dans vos vaisseaux spatiaux avant d'être désintégré . Tout est prêt quand à l'ultime moment un champ de radiation désactive les générateurs de puissance. Pour les réactiver, initialiser les vaisseaux et leur refaire un plan de vol, il faut un volontaire. Un homme prêt à risquer sa vie en se téléportant dans la station, un homme d'expérience, entraîné à braver les dangers. Vous êtes cet homme. Pour passer, il vous faut utiliser différents objets pour désactiver les sécurités, mais appareil ne vous permet qu'un objet à la fois. Le temps vous est compté, et vous disposez d'une indépendance d'énergie limité (vous pouvez les réapprovisionner mais à vous de trouver le moyen !).

• CHROMES 2050

Rejoignez Ricky Steel, super héros dans sa classe A 101 pour combattre grâce à son véhicule super-performant "Nightwindt" et détruire l'armée d'androïdes construites et dirigées par l'infâme Dr. Vardos. Vous devez l'arrêter avant qu'il ne parvienne à conquérir la terre. Ce jeu a une rapidité et une maniabilité jamais vues sur Amstrad grâce à son scrolling bi-directionnel ce qui permet à "NightWind" de tirer deux barres d'énergie en 12 directions différentes sans oublier bien sur les bombes à uranium que l'on peut utiliser ensuite.

REFLEXION

• REVERSI

Le REVERSI est un grand classique des jeux de réflexion : il comporte 12 niveaux de jeu, plusieurs stratégies possibles et bat sans problème de grands classiques (Reversal sur Apple II). L'algoryrthme est directement issu des concepts de l'Intelligence Artificielle. Utilisation très agréable. Un Must du jeu de réflexion.

• AM - STRAM - DAMES

Un jeu de dames de très haut niveau, langage machine pour la rapidité et l'efficacité. 7 niveaux de jeux sont possibles... Un adversaire redoutable qui fera de vous un adversaire redouté.

INFORMATIQUE PERSONNELLE

• MICRO GESTION AMSTRAD

Avec MICRO'GESTION vous allez pouvoir gérer un budget, faire le suivi d'un compte bancaire,... Tout a été fait pour vous offrir une grande facilité d'utilisation. Vous allez vous servir de ce logiciel comme vous le feriez d'un livre de comptes ordinaire. Vous entrez les opérations successives, dépenses, recettes, opérations diverses les unes après les autres. MICRO GESTION vous donnera à tout instant votre solde et surtout vous permettra de retrouver une opération quelconque presque instantanément, sur n'importe quel critère, et de faire ces totalisations. Par exemple : combien avez vous dépensé d'essence pendant le mois de juillet ? Montant des loyers depuis le début de l'année ? ...Bien sur la recherche est multi-critères et se fait en langage machine. Quelques secondes suffisent pour parcourir l'ensemble du fichier. MICRO GESTION n'est pas un gadget mais un logiciel utile qui vous rendra de nombreux services. Compatible avec toutes les imprimantes (80 colonnes) ce logiciel est d'un rapport qualité/prix exceptionnel et d'une simplicité d'utilisation remarquable.

• GRAPHOLOGIE

Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Sérieux par ses fondements théoriques et amusant par ses applications,

NAPOLEON AURAIT PU GAGNER WATERLOO

Si les troupes avaient été plus fraîches et la stratégie légèrement différente, est-ce que NAPOLEON aurait pu vaincre les troupes anglaises ? Sur cette question de très nombreux spécialises et historiens ont des avis contradictoires. Certains font état des difficultés du terrain, d'autres de la répartition des hommes pour étayer des thèses complexes. Avec 1815, un wargame historique, vous simulez la situation et, en mettant vos talents à l'épreuve, vous saurez enfin si malgré les forces ennemis, l'aigle avait une chance de remporter la victoire.

Si vous préférez l'acier aux chevaux, vous pouvez revivre la bataille des Ardennes avec DIVISION BLINDEE, un wargame hyper réaliste écrit par un spécialiste des batailles de chars.

STALLONE CHOISIT COBRA

Exclusif ! Sylvester Stallone, dit Rocky, Rambo et autres musclés a choisi COBRA comme nom pour sa nouvelle production dont l'action et la précision sont les deux ingrédients principaux. Il y joue le rôle d'un policier aux méthodes originales et expéditives qui traque les truands de Los Angeles. Il a tatoué...son colt 45 d'un magnifique COBRA, d'où son surnom. Son verdict est sans appel lorsqu'il croise un assassin : "Tu es le mal, je suis le remède."

En fait il a été le plus rapide car COBRA était très sollicité. En effet Jean Paul BELMONDO comptait lui aussi appeler son film LE COBRA mais a dû renoncer et se rabattre sur LE SOLITAIRE, le monde du cinéma est une jungle pleine de serpents !

Stallone, Bébel, les vedettes se disputent pour COBRA, un nom destiné à la réussite et aux meilleurs. Qu'on se le dise !

ORDINATEUR TUTEUR

Apprendre avec une machine est un pari difficile.
Comment remplacer les conseils avisés d'un professeur en chair et en os ? C'est la raison essentielle pour laquelle la gamme éducative de COBRAsoft est entièrement réalisée par une équipe de professionnels de la pédagogie qui définissent et orientent les programmes de cours. Les logiciels éducatifs COBRAsoft par niveau ou par thème sont testés en classe avant commercialisation pour vérifier leur efficacité, facilité d'utilisation et intéret.

PCW : le premier logiciel en cinémascope HISTOIRE D'OR

1848. Début de la ruée vers l'or. Comme tant d'autres, vous allez grossir le flot des émigrants à la recherche d'un filon d'or en Californie. La fortune est peut-être au bout du voyage. Mais auparavant, que de dangers à surmonter. Une route longue et difficile où des périls de toutes sortes vous attendent. Un vrai Western en CINEMASCOPE où tous les coups sont permis pour accéder à la fortune. Pour réussir il vous faut retrouver les anciennes valeurs de l'Ouest : le courage, la persévérance, la ruse et surtout partir avec en tête l'idée que vous n'avez rien à perdre et tout à gagner !

La Presse unanime Salue
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

"Attention, chef-d'œuvre...
On ne peut faire plus complet et plus soigné..."
SOFT ET MICROS

"Un bon logiciel
qui vaut largement n'importe quel "polar"...
A ne pas manquer !"
CPC

Voulez-vous entrer dans la peau
d'Hercule Poirot ou de Sherlock Holmes ?
Vivez les années folles à travers une enquête policière sur un paquebot de luxe..."
Intérêt *** — Difficulté ***** — Appréciation *****
AMSTRAD MAGAZINE

"Le joueur va pouvoir s'éclater...
Une présentation graphique en béton.
Un bon programme qui devrait vous retenir haletant à votre clavier"
HEBDOGICIEL

"Meurtres sur l'Atlantique est bien plus qu'un logiciel...
Cette super-production Cobra Soft plonge le joueur dans plusieurs univers"
MICRO-SYSTEMES

"L'auteur de Meurtre à grande vitesse récidive...
Richesse 9/10"
SCIENCES & VIE MICRO

"Toujours plus fort... Un dossier d'enquête génialement réalisé... C'est grisant...
Une intrigue ficelée de main de maître...
Humour, le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques."
TILT

"Un nouveau jeu génial... On croit rêver... Il ne faut pas manquer "Meurtres sur l'Atlantique".
JEUX ET STRATEGIE

EXCLUSIF : NAPOLEON AURAIT PU GAGNER WATERLOO



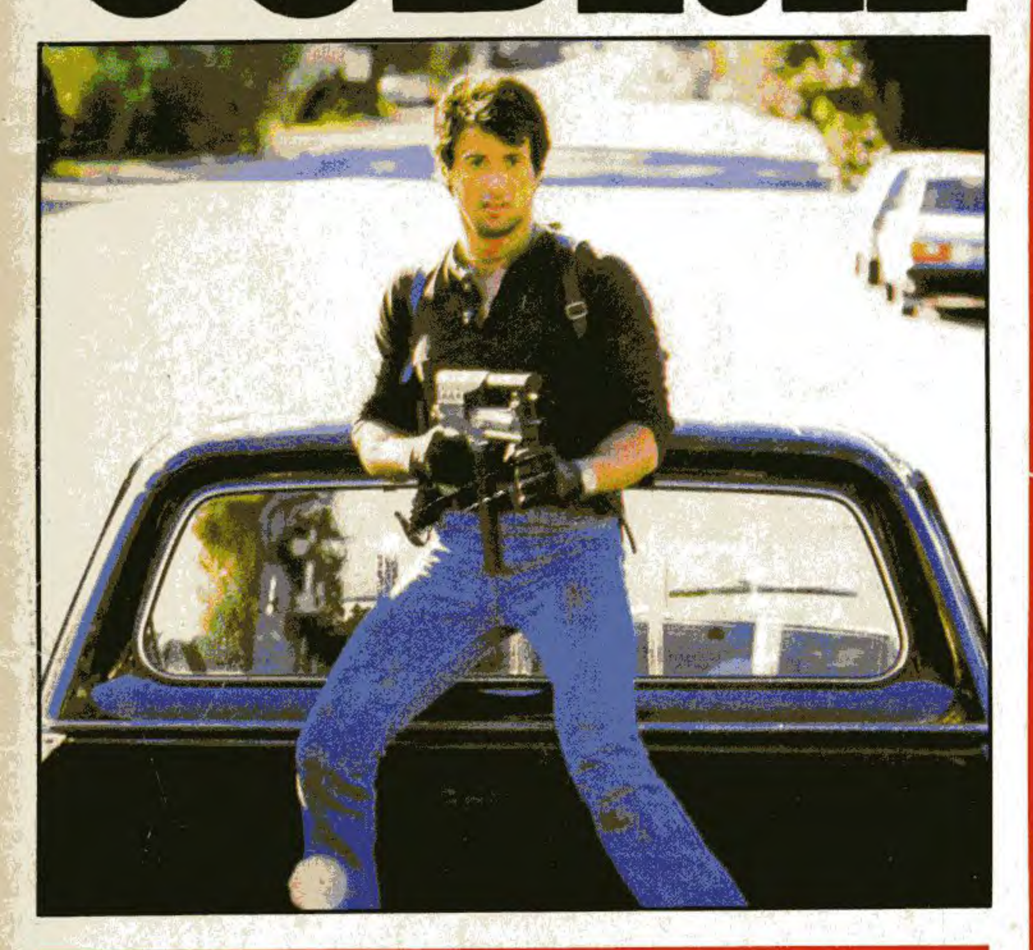
EDUCATIF : OUI

ON PEUT APPRENDRE AVEC L'ORDINATEUR

STALLONE CHOISIT COBRA

PCW

le premier logiciel en cinémascope



COBRA CRACHE SON VENIN,

DES DIZAINES DE NOUVEAUTES

Le nouveau catalogue COBRASOFT est mordant. Une toute nouvelle gamme de logiciels pour aller en core plus loin avec vos micros. De l'arcade à la simulation marine, découvrez vite les softs du troisième type.

Si vous désirez rejoindre l'équipe des programmeurs de COBRASOFT, n'hésitez pas à nous contacter pour présenter un logiciel, une idée ou des graphismes originaux. Nous nous sommes fixés comme but de découvrir de nouveaux talents et en micro-informatique ils ne manquent pas.

A vos claviers donc, soit pour écrire une symphonie en langage machine, soit pour essayer nos dernières productions.

Bertrand Brocard.

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

CA CONTINUE !